TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐： 暗黑破坏神 BASTARD!!最强攻略 (PS)
古大陆物语完全解析 (SS) 恶魔城 X 200% 指导 (PS)





SONIC又来啦！在世嘉SATURN主机上，近期将推出一款名叫“音速小子合辑”的纪念版，共收入了MD上1,2,3代与“索尼克对纳克鲁斯”四款作品，并且对各代不尽如人意的地方均作了调整，详细介绍请参看本期内文中的介绍。该作品将于近期在日本与中国同时上市，一定会令许多怀念索尼克的人感动不已。



卷首语

繁忙的6月真是恐怖呀，除了要完成杂志，还要精心策划并编排即将上市的《电子游戏最新指南与攻略》，该书是北京电脑工作室编辑的系列丛书的第一部，所以除了自己严格要求、狠下功夫外，大家心理上的压力也挺大的。要扭转某些人对电玩的偏见，使游戏书籍也能堂堂正正的摆在书架上，这是众编辑努力的目标，相信也是所有GAME同好的梦想。但愿《电子游戏最新指南与攻略》能成为大家共同迈出的第一步，并在这条并不平坦的路上走下去！

对了，6月对正在上学的朋友来讲也不同寻常，复习呀、考试呀，一天忙到晚，尤其高三学生还要面临7月的高考。学业还是要摆在第一位的，万不能玩物丧志，中国电玩业的振兴还要靠你们的知识与才智呢！

现代电子技术

(月刊)1997年第6期　　(总第85期)1997年6月15日出版

电子游戏与电脑游戏

目录·目录·目录·目录·目录·目录

☆精品资讯

☆超攻略道场

☆游戏名品

☆特　稿

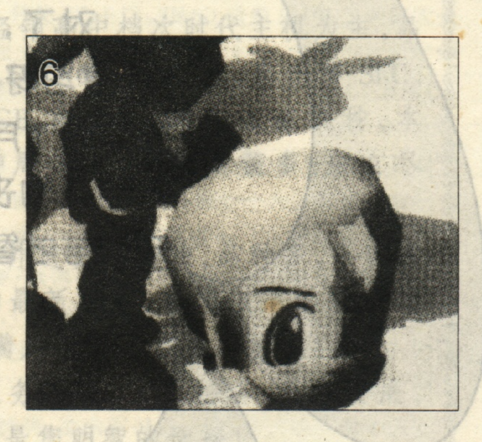
☆电脑宝岛

☆纵横四海

☆广　告

主编　张忠智
执行主编　张建军
策划总监　冠文
责任编辑　KING
美术编辑　陈世杰
编辑　陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
邮编　710061
北京电脑工作室　海淀区花园东路8号中区1号楼262室(48分箱)邮编100083
咨询电话:(010)62045118-02

出版　陕西省电子技术情报站
国内统一刊号:CN61-1224/TN
国际标准刊号:ISSN 1004-373X
印刷:西安新华印刷厂
发行　陕西电子杂志社发行部发行
邮局发行代号　52-126
广告登记证号　陕工商广字01-036号
定价　6.50元



本期刊标

当您集齐十二期刊标并将它们拼在一起寄回本社时,便有机会参加九八年一月的大抽奖活动。

详情请看本期广告

致读者:本刊所举行的"暑期笔会"活动已在准备中,我们将分别通知被选定的参加者,在下期杂志中会公布名单,并报导该活动的内容及动向。本刊在以后仍会陆续举行其它丰富的活动,所以请这次未被选中的朋友不要灰心,下次还有机会。



紧急通知

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》总括96年大部分精典游戏，共收录攻略30篇，并分别从出招、系统、故事、流程等多角度进行介绍，文字流畅，简明实用。本书面市以来受到各界的广泛好评，许多城市已然脱销。本编辑部现调来少量存货，望有意邮购的读者尽速汇款至北京电脑工作室！切勿乱汇款，以免造成不必要的损失！

详细地址：北京市海淀区花园东路8号中区1号楼262室(48分箱)
邮编：100083
咨询电话：(010)62045118转02

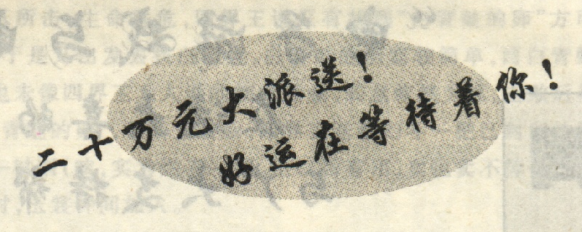
特告：本刊97年1月、2月、3月号杂志目前已无存货，如读者已将邮购款项汇出，可与北京电脑工作室联系适当进行调换。

你买了没有！不要错过，快来参与，机会就在眼前！

集刊标　中大奖

为酬谢广大读者的厚爱与支持，本刊自97年1月起将举行"集刊标、中大奖"的抽奖活动。刊标的位置是在每期杂志目录页的右下角，请读者将其剪下妥善保存，至97年12月只要读者集齐1－12月的所有标刊，并按要求(具体要求本刊会在12月号杂志上向读者说明)寄至北京电脑工作室，便有机会获得大奖。

特等奖：一名　多媒体586电脑
一等奖：一名　多媒体486电脑
二等奖：三名　世嘉土星或索尼PS
三等奖：五名　超级任天堂16位机
参予奖：一百名　原版电脑光盘1张(套)
幸运奖：五千名《电子游戏与电脑游戏'97典藏本》



数风流人物，还看今朝！

九七年

暑期笔会

自本刊面市以来，不少才华横溢的作者将他们辛勤创作的文章寄来，令我们与广大读者从中受益匪浅。他们用行动说明了闯关族多得是才子、才女，他们的文字丰瞻华美，一样可令人从中汲取吸识，获得乐趣！基于以上原因，本刊决定于97年8月举行盛大的笔会，邀请部分作者来北京相聚，届时大家闻名已久的许多作者及本刊编辑将全体亮相，与诸君青梅煮酒，论天下英雄！

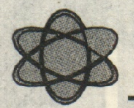
方法如下：自本刊96年7月号起至97年7月止，凡曾在本刊发表过文章的作者都会有机会，由本刊编辑部从中选出12名，另外再从所有曾给本刊来信的读者中抽取3名，合计15人。本刊编辑部将负责往返车票，在京食宿及组织各种丰富多彩的活动。

好了，所有想一展才华的朋友注意了，快将你们的大作寄来，让我们在97年灿烂的夏季在北京相会！

新闻·新闻·新闻·新闻·新闻·新闻

NEWS OF GAME'S WORLD

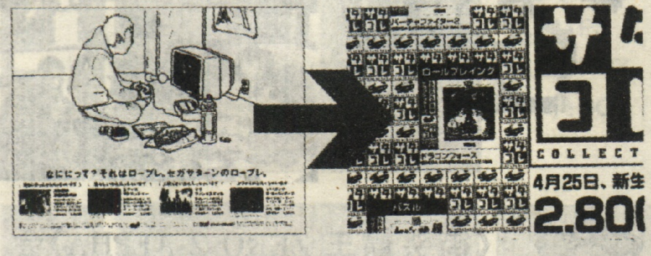
责编:KING

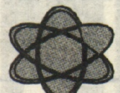


土星 BASIC 即将推出

日本德间书店 INTERMEDIA 将会在今年 6 月 27 日推出名为《BASIC FOR SEGA SATURN》(以下简称为 SSBASIC)的 SS 用程式编写软件,用途是希望玩家能够以简单易学的基础电脑语言 BASIC,来驾驭拥有强大画面处理机能和声音机能的 SS。这套软件分别会以标准单独形式(STANDARD SLONE TYPE)以及传送线接驳形式(CABLE 接驳 TYPE)两种形式来发售,售价为 12800 日元及 14800 日元。

虽然被称为 BASIC,不过 SSBASIC 的用途实在超出了现时电脑所使用 BASIC 的范畴,因为它可以处理多边形制作,拥有直接使用 SS 主机内音源系统的 MML 命令群、以及利用个人电脑将无行号程式(例如 C 语言)编写为 SSBASIC 所使用行号格式的 BASP 程式等。至于标准形式及接驳形式的最大分别,就是使用标准形式的用家,在没有附加键盘手击在电视画面上的"模式键盘"输入程式,当然速度是远不及直接使用键盘;而接驳形式的用途则广范得多,只要利用附送的接驳线将 SS 和个人电脑接驳起来(通讯制式为 RS-232,就可用 WIN95 系统来输入程式,储存回电脑的硬盘后直接在 SS 上执行,比起利用磁碟机的标准形式方便得多。此外,接驳形式用家还可使用随软件附送,在 WIN95 上运作的 3D MODELER(性质与《LIGHT WAVE 3D》相近),将制成品放回 BASIC 里使用!比起 PC-FX 的编写程式实在强大得多。另一方面,订购此软件的用户可获得预约特典,就是由饭野贤治等著名游戏制作者所编写的样本程式,非常珍贵;而生产商方面亦会举行 SSBASIC 游戏程式比赛,冠军可获高达 1000 万日元的奖金,看来他们对推动这件新产品真是不遗余力。

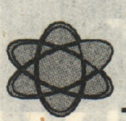




KONAMI 公司将有新 RPG 推出

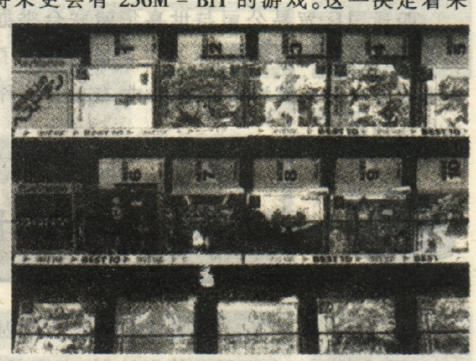
实力强大的 KONAMI 公司将会在 N64 上推出两款全新的 RPG 游戏,但游戏名称、内容以及画面等目前仍未公布。本刊会严密注视其动向,一有新的消息便会报道给大家。

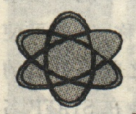




N64 游戏开发新动向

据报,目前为止 N64 所推出的游戏容量最高的也只有 64M-BIT,但是,已有消息称为适应玩家日渐提高的要求以及达到较高的画面素质,在 97 年内 N64 可能会推出容量为 128M-BIT 的游戏,而且将来更会有 256M-BIT 的游戏。这一决定看来是与最近的 MASK ROM 造价大幅度下降有关,此外,近期任天堂公司还会推出容量为 64KBIT 的新手柄记忆部件。

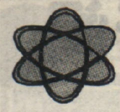




《FF7》销量突破 300 万!

到目前为止在日本销量最高的 PS 游戏(其实应该说是所有次世代游戏),当然非 SQUARE 的《FF7》莫属,截至 4 月 14 日为止其销量已达到 303 万 7000 套,从目前 PS 在日本合共卖出超过 600 万台这数目来说,几乎是在平均每 2 个用户就买一套《FF7》。此外,有关方面亦公布《FF7》的英文版将会在今年 9 月左右推出,值得留意的是以前所有在日本大受欢迎的 RPG 如《DQ》、《FF》或《撒尔达》等等,在外地推出移植版均没有象在日本时那么受欢迎,可是根据美国杂志报道当地期待《FF7》的玩家是非常多的,因此它有可能是第一个打破日本市场、成为全球焦点的名作呢!顺带一提,SQUARE 在今年 5 月 30 日所举行的"97 年业务发表会"之时,向各界宣布直至明年 3 月她的新作发售计划,一收到最新消息本刊便会向各位报道。





M2终于有新作公布

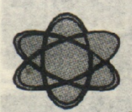


据报道，美国3DO公司在今年5月16日召开了一个有关推出M2的记者招待会，据称有4款游戏公布，分别是《POWER CRYSTAL》、《HIGH HEAT》、《BATTLE SPORT》以及一款不知名的游戏。



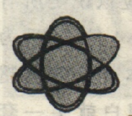
VR战士2格斗大赛圆满结束

四通国际贸易公司与世嘉华翰联合举办的"VR战士2"格斗大赛日前已圆满结束，本刊记者到场进行了采访，组织者及参赛者对本次的大赛均表示满意。据有关方面称，以后仍将有其它类似活动举行。



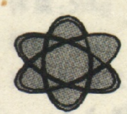
《龙战士3》应募计划展开

CAPCOM现正为了其皇牌RPG《龙之战士3(BREATH OF FIRE Ⅲ)》举行一个超紧急特别计划，内容是向全日本玩家征求有关这系列著名迷你游戏"钓鱼"所钓到的鱼类名称，以及可使用或装备的道具名称，有兴趣者可在5月9日或之前将自己的提议寄到日本CAPCOM总部去，被采用者的名字会在STAFF名单上出现。



《GRANDIA》6月会出体验版吗？

所有SS用户期待已久的RPG《GRANDIA》，传说会在6月左右先推出体验版，而正式版则会在年尾发售。据消息透露GAME ARTS的《GRANDIA》原先是打算在MEGA-CD上推出的，不过基于32-BIT主机SS的推出，因而令这个开发长达3年半的RPG顺延过渡到SS上，希望GAME ARTS能够加快速度把游戏更早推出吧。



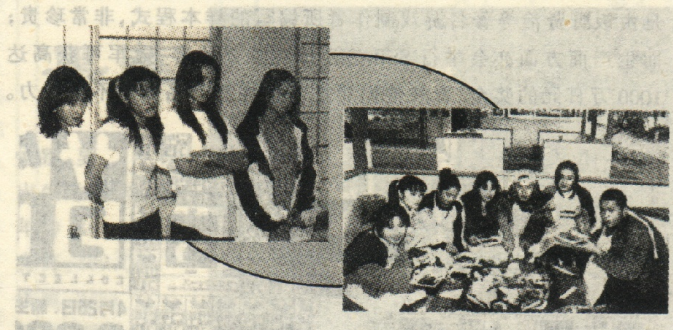
心跳回忆2正式开发

如果要说在90年代里对整个家用界影响最深远的游戏，就一定非KONAMI的《心跳回忆》莫属，事关它所带来的现象相当多：PCE版大受欢迎、PS版与SS版更上一层楼、同线系列如《心跳PUZZLE蛋》和《光辉宝石箱》等照样卖钱、引发起美少女恋爱育成SLG的热潮、精品由CD DRAMA到大枕头各式各样都有不少人抢购、令虚拟偶像(VIRTUAL IDOL)藤崎诗织立足艺能界推出个人专集等，仿佛成为了一种文化，其带来的影响简直可和80



年代DQ与FF所掀起的"日本RPG基础模式"相提并论。直到1997年，KONAMI终于在东京游戏展(TGS)内宣布，暂称为《心跳回忆2》的全新游戏现决定正式进行开发，内容方面则仍未有任何消息，不过一有最新情报本刊定必会第一时间报道。

此外，在同一场合内KONAMI同时宣布了另外3个消息，分别是在电影真人版《心跳》中扮演主角藤崎诗织的少女，是经过一轮试镜与及甄选后诞生的吹石一惠(14岁)，她曾经参与过广告《NTT PERSONAL》和杂志《YOUNG MAGAZINE EXACTA》的封面等，1982年9月28日出世，身高165cm，特长是空手道(1级)和舞蹈。其余女角分别是夏本加奈子(16岁)、矢田亚希子(18岁)和山口纱弥加(16岁)等。影片预定在4月下旬开拍，5月中完成，8月上旬全国放映。跟着是有关《心跳回忆话剧系列》第二作的最新资料，据知这个集名为《彩之情歌》的外传式AVG将会由人气很高的片桐彩子担任主角，预定今秋在PS和SS上推出，价格未定。至于第三作的主角则仍未落实，只是预定会在来春推出。而除角色粉墨登场外，还会参与演出电影真人版《心跳》和投身歌手行列。最后是今年夏季将会推出WINDOWS95专用的《心跳》SCREEN SAVER集第4弹(最终版)《心跳惊吓箱》，主要是收录了全部女角的告白场面的SCREEN SAVER与及毕业相簿等，内容十分充实，价格未定。





《街头霸王ZERO 2 ALPHA》会在PS、SS上推出吗？

据CAPCOM公司宣布，将会在97年夏季于PS和SS上同时推出名为《STREET FIGHITER COLLECTION(暂名)》的游戏，这是一款怀旧之作，其中包括了《SSF Ⅱ》和《SSF Ⅱ X》之外，还有在去年推出增设SURVIVAL模式、二对一模式与追加新招的街机版《少年街霸ZERO 2 ALPHA》，不过DRAMATIC MODE二对一模式会否被移植则仍未公布；发售日及价格未定。

日本 GAME 热作排行榜

5月16日发布 TOP TEN TOP TEN

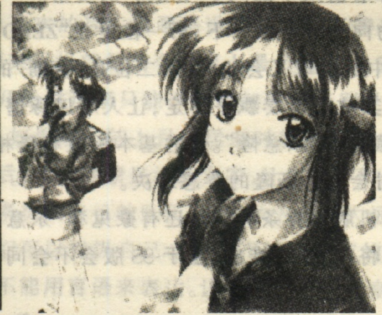
1



阿兰多拉

机种:PS
类型:ARPG
厂商:SCE

2



センチメンタルグラフティ

机种:SS
类型:ETC
厂商:NEC

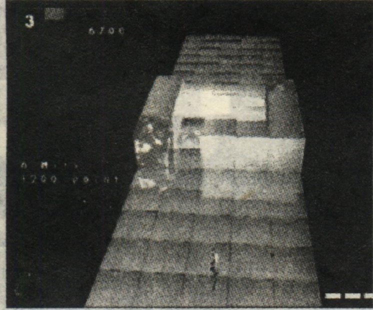
3



口袋妖怪

机种:GB
类型:RPG
厂商:任天堂

4



I.Q 大挑战

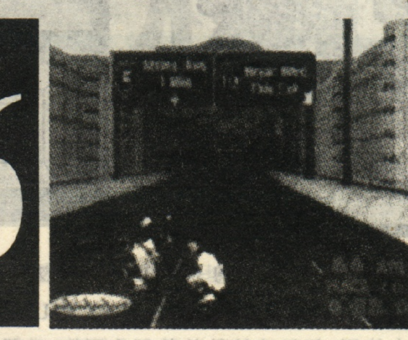
机种:PS
类型:PUZ
厂商:SCE

5



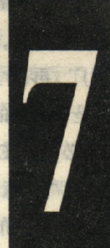
最终幻想Ⅶ

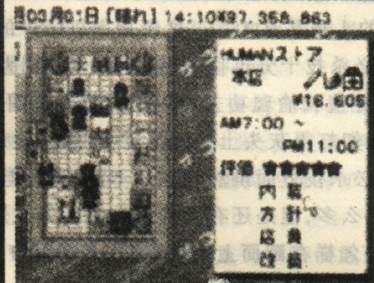
机种: PS
类型: RPG
厂商: SQUARE



街头游戏'97

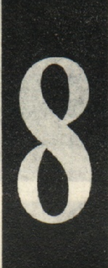
机种:PS
类型:SPT
厂商:SCE

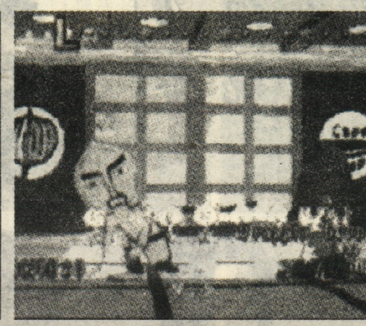




ザ・コンゼニ

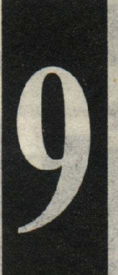
机种:PS
类型:SLG
厂商:ヒューマン

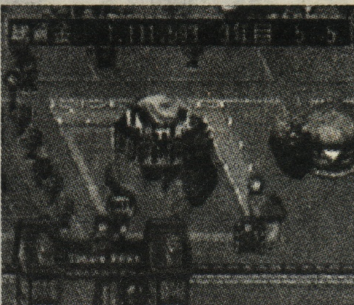




叭啦叭啦叭

机种:PS
类型:ACT
厂商:SCE





新模拟公园

机种:PS
类型: SLG
厂商:EA



武士道之刃

机种:PS
类型:ACT
厂商:SQUARE

本期榜上大多为老游戏,尤其是《口袋妖怪》、《I.Q 大挑战》以及《最终幻想Ⅶ》等更是高居不下,《阿兰多拉》虽登上第一名的宝座,但相信时间不会很长。

——MOMO



街头霸王 EX PLUS



街头霸王们在三次元空间的对决

厂商:CAPCOM
类型:ACT
媒体:CD—ROM
发售日:未定

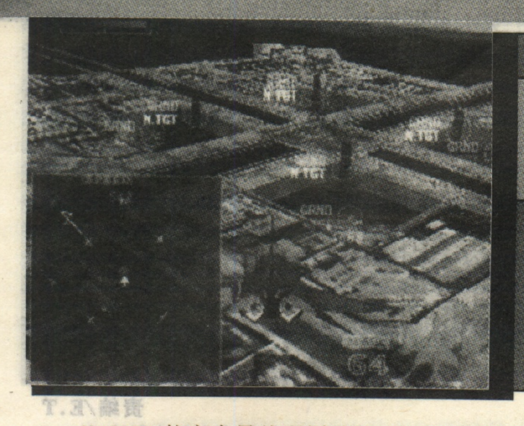
责编/E.T

这是 CACOM 继"星际斗士"后的一款 3D 格斗游戏也是"街霸"系列第一次出现在 3D 格斗领域。没想到这么快就移植给 PS(街机版才推出半年多),而且移植的竟然是"街霸 EX PLUS"(以下简称 EX PLUS)。街机版"EX PLUS"的前作"街霸 EX"中的隐藏人物豪鬼也可以在 PS 版中使用。超级连续技的使用也同"ZERO"一样分三个等级,这就意味着游戏中加入了"ZERO"的要素。

"EXPLUS"中的人物共有 18 人,这包括街机版中的"杀意的隆"。这里有几位人物向大家介绍一下。第一位是在"ZERO"初登场的女高中生樱。她的必杀技十分迅猛,升樱拳如全中要达 6 下之多,不知在"EX PLUS"中的表现又会如何。第二位是"街霸"的原祖人物达尔锡,由于他十分擅长瑜珈功夫所以他的攻击范围极广,再加上他的瑜珈隐身使其攻击节奏飘乎不定,让人难以琢磨。还记得在以前的版本中被他们打得灰头土脸的情境吗?第三位就是 SS 版的"ZERO2"中的隐藏人物"杀意隆"。他的基本招数和隆相同但多了"阿修罗闪空"。超必杀技方面虽然现在还不甚了解,但想必同"ZERO"版差不多,介时会有一场隆的善恶对决。

虽然介绍了这么多,但是还有一些现在还不为人知,象"杀意隆"的使用条件(街机版是有条件的)。还有豪鬼和"杀意隆"的究极必技"瞬狱杀"会是怎样在画面上表现,这些 CAPCOM 还没有公布,而且现在只公布将在 PS 上推出。至于 SS 版会不会同时推出,现在还没有任何消息。看来 CAPCOM 是考虑到 PS 的 3D 机能而首先推出 PS 版。

街头战士们以全新的面貌登场了!



皇牌空战 2



皇牌木师们
将为自由而战

厂商：NAMCO
游戏类型：3D—SHT
媒体：CD—ROM
发售日：5月30日

责编/E.T

NAMCO的实力果然不同凡响，给PS制作的第一个游戏都是精益求精以达到尽善尽美的境界，来满足玩家的需要。这次推出的"皇牌空战2"号称是业界最强的3D射击游戏(就家用机而言)。

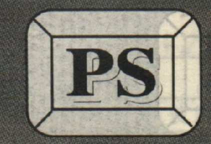
游戏的开场采用CG动画，NAMCO对PS的机能可以说是了解得十分透彻，其制作水平可谓惟妙惟肖(想一想不久前推出的"魂之利刃")。这次的片头动画是讲当一群敌机袭来时，我军的两架飞机从机场上起飞，捕捉到敌机并加以锁定进而将之击毁的全过程。而这两架飞机就是当今世界上最负盛名的SV—35和F—22(美苏两国协同作战看来敌人来头不小)。

游戏开始时玩家只能选择两架飞机分别是A—4和F—4。当玩家后了解了作战目的后还要根据敌人所在的地形、地势来选择飞机种类。如果敌人陆上目标居多时就要选择A—4来执行任务，因为A—4对地的火力要比F—4强。反之就要选择F—4。当完成一次任务后，会有战绩显示给大家，让大家了解这一关敌机的击毁数，自机的损伤程度等。当然，最重要的是有了钱后可以购入新的作战飞机来扩大自己的队伍。因为敌人的强大远远超过想象，光靠这两架飞机几乎无法完成任务。

玩家们可以操纵自己心爱的飞机在碧蓝的天空中飞翔，当我们击坠敌空中运输队，偷袭敌人重要军事设施后心中的爽快和成就感简直不能用言语来表达。让我们再过一把皇牌机师的瘾吧！



龙战士 Ⅲ



龙之一族又要面
对新的挑战

出品公司:CAPCOM
游戏类型:RPG
游戏媒体:CD—ROM
发售日期:97 年夏

责编/E.T

CAPCOM 虽然是格斗游戏和动作游戏领域的王者,但是制作 RPG 游戏的功力也是有目共睹。曾经在 SFC 上推出的 RPG 名作"龙之战士"系列以其宠大的故事情节和华丽的画面享誉业界,这次 CAPCOM 分布将其续作在 PS 上推出。

故事是从有"龙血统"的末裔阿龙幼年时在矿石采掘坑道的深处发现龙开始,并得知自己是"龙之一族"的后代。并且龙族的成员在世界上已经灭绝了,而自己也成为龙族的最后希望。为了解开自己的身世之迷而踏上冒险之旅(好象前两代也是这样,龙之一族的命运真是好惨呀)。在旅途中会有不少同伴加入主角的行列,如:飞翼族的王女妮娜等。而且阿龙还能凭借自己龙的血统解开封印中的被称为"龙的变身"的奥秘,使自己在同敌人的对战中变身成为各种属性的神龙给予敌人致命的打击。

"Ⅲ"的战斗画面还是继承前两款的风格斜 45 度,不过这次会有各种方向的 45 度。而敌人的体力值的显示也跟 2 代一样,开始是黑色并且有一个问号等,打倒此种敌人后再相遇会变为别的颜色以便玩家作战时心里有数。魔法方面也借助 PS 的强大机能,而制作的十分华丽,阿龙变身后的画面更是追力十足。在攻击指令上这次 CAPCOM 十分为玩家们着想,介面制作的十分友好。象手柄的十字键那样分布上下左右中各有一项作战指令,有点象 SFC 的"四狂神Ⅱ"。地图画面也是用 3D45 度的视点制作,有强烈的立体感,人物的肖像、街道和房间的制作沿续了"龙战士"的一贯风格。

这么好的游戏要等到炎炎的夏日才能见到(可能是因为天热现在都流汗了)。



前线任务



在近乎未来发生的世界大战。

厂商:史克威尔
游戏类型:S.RPG
媒体:CD—ROM
发售日期:97年夏

责编/E.T

史克威尔在"浪漫沙加．异域篇"发售前又公布了"前线任务"的制作消息。大家是否还记得,两年前史克威尔在SFC上制作的"前线任务"就以其绝美的画面和优秀的操作及作战系统倾倒了无数玩家(虽然那个游戏十分容易)。而这次史克威尔利用PS强大的3D机能制作的这款新的"前线任务",无论是画面情节还是作战系统都使这款游戏达到了一个全新的境界。

故事是由近未来做为舞台,那时的军队全部都是由被称为WAW的战斗器人组成。作战方式采用的是真实时间制,游戏的魅力在于战场地形的利用,战斗也分白天和黑夜。在地形上分为市街地带、湿地带、荒凉地带、港湾、海岸地带和沙漠。在街市中要利用建筑的死角,湿地带要利用地面的高度差,荒凉地带要利用山岩,湾岸地带和沙漠地带要考虑到海水和沙漠对机体移动力的影响,而港湾因为在许多仓库类的建筑则定会有隐藏的道具入手。还有一点也是其它游戏不具备的,就是机体在着色上也要考虑周到,因为不同的地形配合适当的颜色对机体的攻击、防御和躲避能力是会有所提高的哟。比如:在沙漠上如给机体配上黄色,这会使机体的躲避力提高(是因为敌人看不见吗?)。在荒凉地带如配上砖红色也会使机体的防御力上升的。在武器装备上也分为强袭型、支援型和平均型,不同性能机体的适当搭配也是会有利于战斗的。所以在机体改造上乘者能力和机体能力的协调是优先考虑的。机体的形状也比以前有所增加,现在所知道的是增加了一种被称战车型的WAW。可搭乘飞机,也就是一个小队。别的种类我们将陆续给广大玩家报道。

史克威尔的游戏总是让人期待,哎!"索尼不愧是索尼,史克威尔也不愧是史克威尔"。

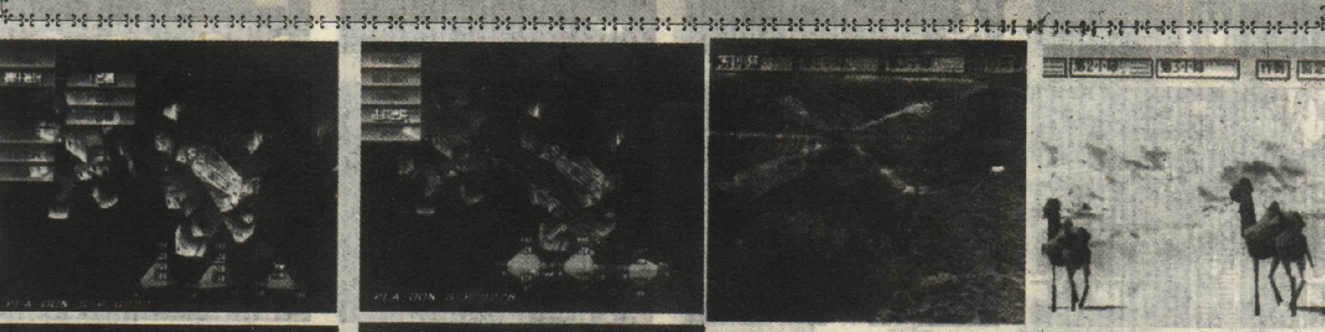








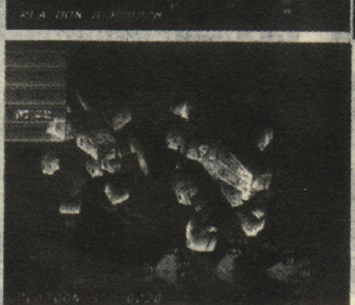
精典的模拟游戏再次登场





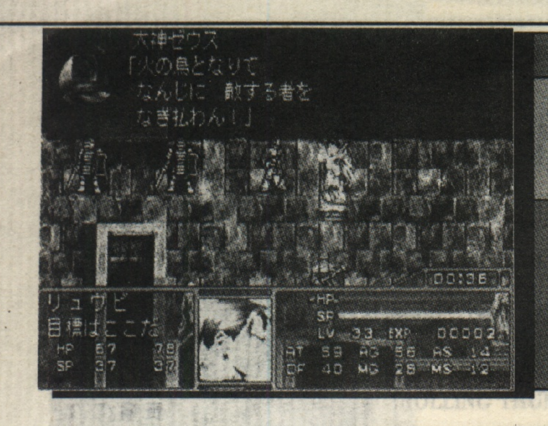












赏金猎手－First



赏金猎手们杀入PS世界

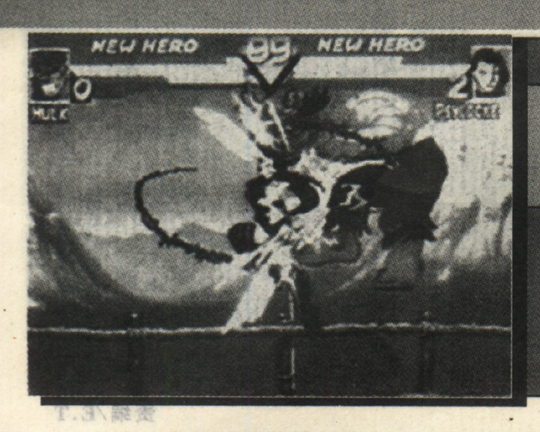
厂商:先锋
类型:S－RPG
媒体:CD－ROM
发售日:6月6日

责编/E.T

看到游戏名称大家可能会有似曾相识的感觉，不错此游戏的前作曾在SFC上出现过。不过不知什么原因当时并未引起多大反应。当时游戏的画面还算不错，但是游戏的作战系统十分怪异使人不十分适应。这次先锋在PS上推出的是这个系列的三部曲(不包括SFC版)的第一作。

故事是从神历4096年开始。某大陆的最南端。"神祖连邦"操纵着谜的古代兵器"机神"由南从北进行侵略，大陆的所有地域几乎都掌握在"神祖连邦"手里。只剩下北方的一个小的岛国也就是我们主角的故乡。一日，主角因偶然解救了被连邦军追逐的少女，从而注定了主角成为"赏金猎手"的命运。

游戏中敌我双方的行动采用半即时的方式进行。其中最大的特征就是精灵指轮的取得和使用。所谓精灵就是太古时代制造的最终兵器，而精灵指轮就是封印精灵的神器，共有十二枚。因为每个指轮都有其属性，所以这些指轮所选择的主人也不相同。只有把指轮配带在其主人身上才能解开封印而得到强大的力量，也就是精灵召唤。十二枚指轮分别由十二位神守护其中熟悉的有太阳神阿波罗、美神维娜斯、海神波士顿。在作战的流程中首先要把握胜利条件，其实大多是敌全灭。我方队员的配置要根据敌人的数量、兵种来决定。战斗中技与魔法的有效使用可以对复数的敌人造成伤害。战斗中战况也在随时变化。一定要采用兵种相克的战法才能轻松过关。攻击的手段也多种多样，除技与魔法外道具的有效使用也十分重要。当作战终了时，是会有新伙伴加入的哟。



超级漫画英雄



漫画中的英雄
会聚一堂

厂商:CAPCOM
类型:ACT
媒体:CD—ROM
发售日:97年夏

责编/E.T

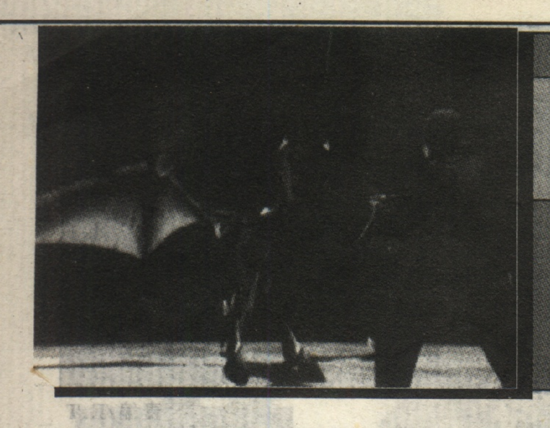
当大家看到标题时不要以为是MD版续篇。而是CAPCOM的街机的移植作品。其中的人物都是美国漫画中的人物,有正义的也有邪恶的,有的是为维护和平铲除邪恶而来。也有是为了消灭人类征服世界而来。人物之中大多是X—MAN的人物,也有象蜘蛛人,变形侠医、异次元谜之生命体等一些人物登场。

游戏的系统和画面沿用了CAPCOM对战游戏的一贯风格。不过这个系列中人物的跳跃能力极高,还可以在高中进行2级跳跃,并且在跳跃的同时可以发出招式,这就大大加强了对战性。让玩家们可以灵活运用每人不同的能力来打败对手。此游戏的作战系统自X—MAN而来就一定会有象X—MAN一样的"X"超必杀,但会不会在空中也能使用现在还知道。我们在游戏中既可以看到动作飞快的蜘蛛和PSYOCKEL(一位美国女忍者)。又可以看到怪力无双的HULK和JUGGERNAVT。这两人的个头几乎占了半个屏幕,虽然不灵活但其破坏力是惊人的。就是在你体力满档进如被这二人的超级连续技击中也可能一命呜呼。所以一定要知己知彼才能有百战百胜。现在这个游戏只公布了12位人物,会不会有隐藏人物登场,比如,CAPCOM的看家大佬豪鬼(前作X—MAN就是这样),只能到游戏面市时才能知道。

介绍到这儿有些玩家可能要问CAPCOM不是还有一个"X—MANVS街霸"吗?对这两款游戏都以华丽的画面和优良的操作感而著称。不过后者目前只公布在土星上推出,PS玩家也许会有些失望,但是这款"超级漫画英雄"会让你在失望之余而得到一分意外的惊喜。

美国人气动画人物的梦之对决

蜘蛛侠 SPIDER-MAN	美国上尉 CAPTAIN AMERICA	变形侠医 HULK	钢铁队长 IRON MAN
狼人 WOLVERINE	女忍者 PSYLOCKE	电磁超人 MAGNETO	魔法巨人 JUGGERNAUT
冥界王子 BLACKHEART	异形 SHUMA-GORATH	多姆博士 Dr.DOOM	萨姆斯 THANOS



翼龙 RPG



传统射击游戏参入新的要素

厂商:世嘉
游戏类型:射击 RPG
媒体:CD—ROM
发售日:今夏

责编/E.T

世嘉公司继"翼龙Ⅰ、Ⅱ"之后又公布了其续作。这次一改前两集的风格,在射击的基础上加入了 RPG 要素。翼龙系列第一次与 RPG 融合,使人们在战斗中有身临其境的感觉。

游戏是由主人公 AZEL 乘坐翼龙与敌人进行战斗,而敌人则是已经灭绝的古代生物。由于加入了 RPG 要素,在主角的旅程中,街市中收集情报及购买必要的道具显得尤为重要(街市会有昼夜之分)。而在战斗中也是要有一定的战略思想才能打的轻松些,比如:要占据有利位置,在敌人的后方或侧后方攻击会有很大的杀伤力,反之则要受到各方向敌人攻击而陷入困境。这些都在其战斗画面右上角的雷达显示器作出揭示,一般情况下雷达的显示画面是绿色的,一旦身处危境,它将变为红色以示警告。战斗画面下方有左右各两组数值,左侧是主角的体力值和一种类似 MP 的数值,右侧是枪击激光的能量值。其它射击游戏一样有着巨大的 BOSS,而每关的 BOSS 都是有弱点的,只要我们对准其弱点进行攻击会给敌人造成巨大的伤害。

这款游戏是世嘉公司新游戏类型的一种尝试。由于是第一次所以在某些方面可能会不尽如人意,不过有"翼龙"以前两集在土星上的基础,相信世嘉不会让广大玩家们失望。

戦闘

旧世紀(1)

精典射击游戏改为的 RPG



超级机器人大战 F



超级机器人们的聚会

出品公司:BANPRESTO
游戏类型:SLG
游戏媒体:CD—ROM
发售日期:7月25日

责编/E.T

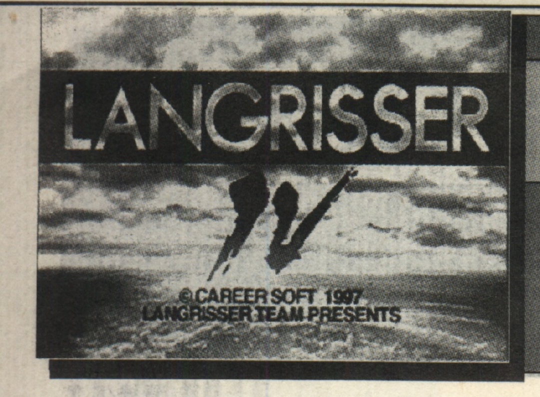
曾经在超级任天堂和索尼 PLAY STATION 上倍受好评的“超级机器人大战”系列终于在土星上登场,同时也是 BANPRESTO 公司第一次使这个系列中的作品登陆于世嘉公司的主机(因为在印象中 BANPRESTO 没有给 MD 和土星作过什么游戏)。而这次宣布的游戏竟然是“机器人大战 F”。很可能与早些时候 BANDAI 和世嘉合并的消息有关,因为大家都知道 BANPRESTO 是 BANDAI 的一个子公司。下面就把这个游戏给大家做一个介绍。

这次的作品其实沿用了“第 4 次”的系统,时间设定上亦是在“第 4 次”那个时期。机器人设定不同于 PS 的“新机器人大战”而是传统的 SD 造形。大家还记得在“第 4 次”中总共版面有大约 70 关,而这次的总关数要超过 110 关(包括分支剧情),还有总共 250 名以上的配音演员,使得此作的制作群体空前强大。

在人物设定上大多数是在“第 4 次”中登场的,但有一部分人物是“第 4 次”中没有的,比如:在 PS 版“新机器大战”中登场的 V 高达,G 高达,W 高达,还有初次在这个系列上登场的“传说巨神”和土星“新世纪”中的“初号机”、“二号机”和“零号机”。另外一些人物脸谱也经过加工和重新绘制比如“魔装机神”塞巴斯塔的主人是安腾正树。

这个游戏的开始也同“第 4 次”一样可以设定不同的人物当主角,还记得“第 4 次”中的主角 SUPER 系的座机那超强的必杀技“计都罗候剑、暗、剑、杀!!”吗?在“F”中还能让敌人领教此技的恐怖。

当然这个游戏中还是不是会有别的新机体登场,比如:“新机器大战”中我方的超强合体“SRX”,东方不败的“MASTER 高达”等等,现在还不是很清楚,我们将陆续给读者们介绍,怎么样?“机器人”迷们在暑假中好好的爽一把吧!



梦幻模拟战Ⅳ



美塞亚为"梦幻迷的新奉献

出品公司:NCS
游戏类型:S—RPG
游戏媒体:CD—ROM
发售日期:7月中下旬

责编/E.T

大人气SLG"梦幻模拟战"的第4作将于7月在土星登场,想想3代才推出了不到半年的时间,可见此游戏的魅力。Ⅰ和Ⅱ代在MD和SFC上产生了惊人的效应,雷顿、艾尔文、克莉丝、莉阿娜、利昂等人的形象已经深入游戏迷的心中,虽然3代的战斗系统有些不尽人意(可能不习惯即时战斗),但美工的优秀使其也堪称值得收藏的游戏经典。"4"舍弃了"3"的作战系统而在"2"的基础上开发出自己独特的回合制战斗模式,以各单位的行动速度来决定移动顺序,可见游戏中人物行动速度的培养尤其重要。

故事是从主角所在的村庄开始,第一章崭定名为"血染村庄"。由于新的领主施行暴政派遣恶德的征税官对村民征收2倍的重税,村长因不满其行为拒绝交纳,这使得征税官对该村进行武力镇压,而村民的命运就掌握在我们的主角手里。主角连同他的另一位好友进行反抗,最终打败了恶德征税官,使村民免受于难,但就在这时,一个神秘人物突然袭击了该村并夺走了村中的"贤者の水晶"。而这枚"贤者の水晶"到底同主角有什么关系,我们的主角以后的命运又将如何,会不会同2代一样跟某某帝国进行圣剑、魔剑的争夺,会不会有分支剧情。这一切的一切都要到游戏面市时才能得知,现在我们只有等待了,相信美赛亚不会让我们失望。

模拟名作终于推出续篇



SONIC－JAM



精典游戏再度登场，索尼克是否能有昔日威风

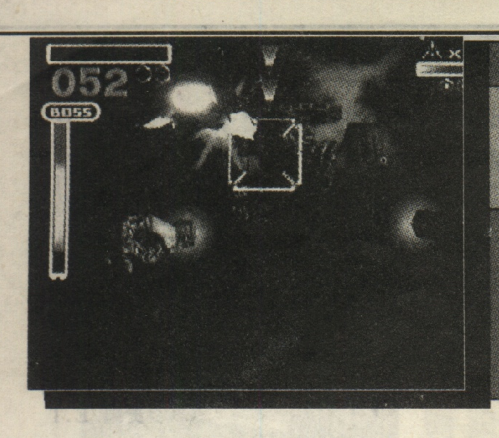
厂商：世嘉
媒体：CD－ROM
类型：ACT
发售日：6月

责编/E.T

大家可能还记得1991年在MD上登场的“音速刺猬”，当时以其强烈的速度感和可爱的形象一举成为世嘉的招牌明星。而后在MD－CD和GG上发表的续篇也博得了众多的好评。这次土星版的魅力在于不但收录了MD版的4个作品，游戏系统也经过改良使操作界面更加友好，而且还追加了“SONIC”资料库和“SONIC WORLD”。

“JAM”的最大特征就是所谓的“SONIC WORLD”，完全由POLYGON构成的3D立体空间，使玩家可以从各个角度进行操作。资料一览收录了角色的历史、游戏的年表、插画、TV广告、动画、音乐。这些都将为“JAM”增加不少色彩。“JAM”完全再现了MD版的4个作品。但又并不是简单的移植，象时间挑战、自动存储的追加也为此游戏增色不少。

在广阔的“SONIC WORLD”中有多种方法可以使主角到达目的，而在这众多的道路中选择一条最近的也就是用时最少的来到达终点，正是我们所追求的。由于要用最少的时间，所以途中的速度感和爽快度都将是十分超卓的。在游戏中只要满足某种条件就可以进入“特别舞台”。而每一集中的“特别舞台”中完成度的高低是会对完成整个游戏产生影响的。在MD版中主角的原地加速冲刺只能在2代以后(包括2代)的作品中使用，“JAM”中收录的“1代”也追加了这个动作。当每完成一关后电脑会自动进行存储，使我们在游戏中不再因为失败而告终，游戏的乐趣也就大大的提高了。



星际火狐 64

N64

火狐战队面临新的挑战

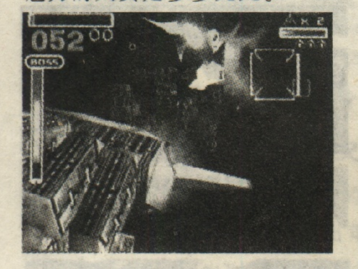
厂商:任天堂
游戏类型:3D—SHT
媒体:卡带 96M
发售日:发售中

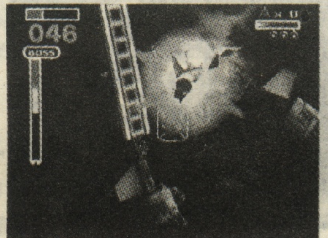
责编/E.T

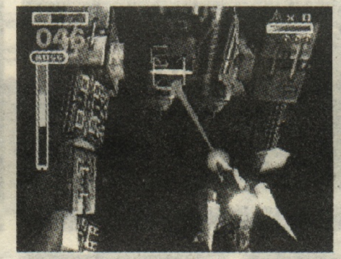
自从 N64 诞生以来,游戏软件的数量一直困扰着它。虽然有“玛莉 64”和“J 计划 2”支撑,但是这还不足以和其它次世代机种抗衡。这次任天堂精心制作的这款“星际火狐 64”相信能为任天堂的拥护者带来一些振奋(为什么总是旧作的续篇而没有新的题材)。相信在玩家基本上都是从世嘉和超任时代过来的。玩过超任的人一定会对当时的“星际火狐”有极深刻的印象,当时任天堂利用超任的机能并搭载了 FX 芯片,已经使该游戏震动了游戏界,被评为当年的最好软件。

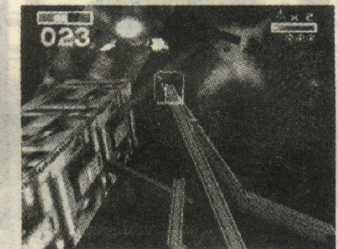
游戏还是象以前一样为 3D 射击。但是画面不能与超任同日而语。64 位机的性能是超强的。这回我们的“火狐战队”不但要驰骋在天空与宇宙,而且还要遨游在深深的海洋之中。每一关中巨大的 BOSS 都会给你带来无形的压力,游戏中敌人的飞行器、要塞和背景等都经过细腻的 SD 贴图进行处理。明与暗之间加入光源处理,当导弹发射时会被导弹的喷火照亮。我方的飞机还可以进行 360 度自由翻转,对敌人不但斗力而且斗智,因为有些关卡必须要在规定的时间内完成任务,光靠一味的强攻是不行的。

这次任天堂在发行“星际火狐 64”时会连同游戏软件附送一个叫做“振动器”的东西,这个装置插在 N64 手柄后面的插槽内,有了它玩游戏时就有了振动感觉。怎么样?是不是可以说在家中有了玩街机的感觉。不过现在有 N64 的玩家很少,能够领略这款游戏魅力的人真是寥寥无几。



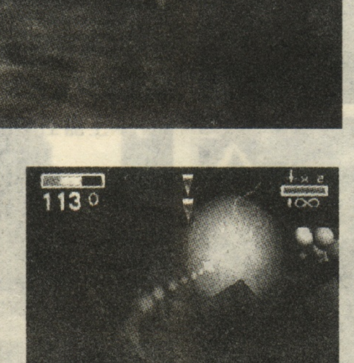


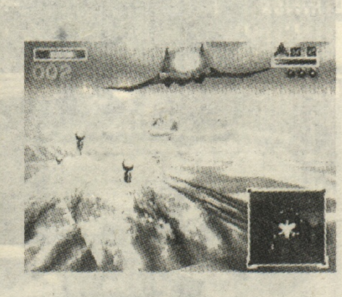




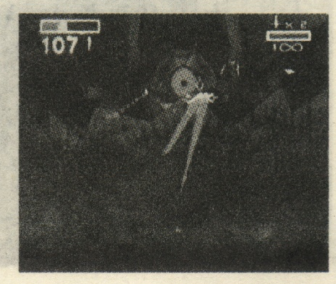


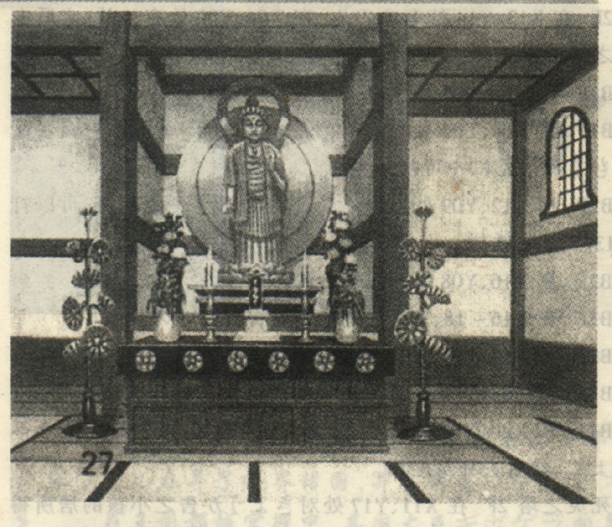












巫术外传IV

类型:RPG	厂商:ABCII
机种:SFC	容量:24M

责编/KING

在下面的攻略中,将通过3座塔的必须流程和主要事件做一简明流程表。但由于本作品中的3座塔是互相关联的,因此如果一口气打完一座塔再去打下一座,某些会在第二座塔中遇到的事件将因第一座塔的攻略而不会发生。所以,想要尽量经历多重事件的人,就有必要平均地攻略3座塔。(攻略中X、Y、Z代表座标,F=楼层,BF=地下)

死灵之塔

起点

1F 在X08、Y18外与高僧ミイテ战斗,获胜后得到じいんのかぎ。

1F 在X09、Y06的铁栏处使用じいんのかぎ进入2层。

2F 在X06、Y06处调查雕像后,可打开X16、Y12处的铁栏。

2F 在4个台阶处把所有开关都调至ON,使转移点出现。

2F 在X16、Y07处进入转移点,向3层移动。

3F 在XQ19、Y11处与おつゆさま战斗,胜利后可打开X16、Y12处的铁栏。

3F 在X08、Y16处遇上げんごろう与之交谈,绝不能攻击。





3F 在X09、Y04处遇上そうじろう与之交谈。

1F 回到1层,在沼地(X05、Y18)处得到こどものわらじ,之后与ミサキ战斗。

3F 把こどものわらじ给げんごろう,换到よみのかぎ。

1F 在X09、Y16处使用よみのかぎ打开铁栏,向地下前进。

B1F 关闭水流开关,在X00、Y22处与ゆかり会面得到もうもくのつえ。

B1F 在X20、Y23处使用もうもろくのつえ,将水流引过去。

B1F 在X03、Y16处有さるて,X21、Y00处有がいこつのかぎ。



B2F 在X16、Y13处用がいこつのかぎ开铁栏。

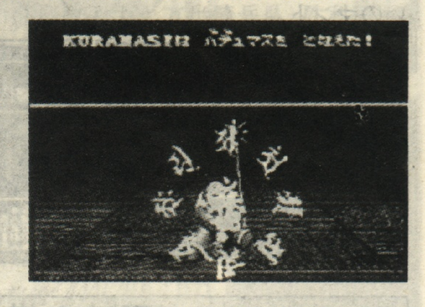
B3F 从地下2层X09、Y07向地下3层,将所有开关开启为ON。

B2F 在X11、Y23使用さるのて,进入房屋。

B2F 在X15、Y20得到てまり。

B2F 在X14、Y07处将てまり给らん,换得まおらのかぎ。

B2F 在X04、Y14处向地下3层。



B3F 在X04、Y12处使用まおうのかぎ打开铁栏。

B3F 与ましゅら战斗,胜利时得到ほんのかぎ

B3F 在X19、Y16处使用ほんのかぎ打开铁栏进入祭坛。

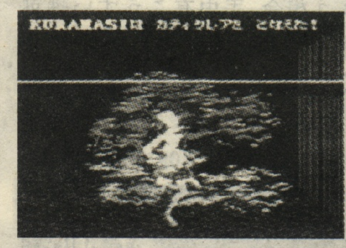
祭坛 在X19、Y20的祭坛处得到ししゃのしょ,完成此塔的攻略。

幻术之塔

起点

1F 在X23、Y12处与かよくらし战斗,胜利后得到からくりにんぎょう。

1F X23、Y09处从泉水中造酒ゆのみ





1F 在X06、Y05处与巨木战斗,胜利后可得到かおりのもくへん

1F 在X17、Y20处得到あかのカード

B1F 在X14、Y01处与たっお交谈,得到みどりのカード

B1F 在X01、Y16处从ユーリア与クローディア得到关于まほうのつほ的情报。

B2F 在X03、Y02处得到あおのかード。




B2F 在X05、Y16处与かめおさ战斗，胜利后得到まほうのつほ

1F 在光之间集合3枚カード，出现转移地带。

B2F 在X12、Y13的洞穴前使用からくりにんぎょう和さはいりゆのみ。

B2F 在X12、Y12处与らいぞう相会得到にせのまんと。

B2F 在X21、Y20处给幼虫喂下自不动之塔得到的エサ，得到はごろも。

B3F 在X17、Y18处与フェイソン相会，用はごろも换得くろのかき。

B3F 在X11、Y04与X13、Y04两处打开开关至ON，使用かおりのもくへん往祭坛。

B3F 在X10、Y17与げんむおう相遇得到しろのかぎ，打开铁栏。

祭坛 在一端使用にせのマント，另一端便可得到せいれいのマント。





不动之塔

起点

1F 在X11、Y19处与おきくさま战斗，胜利后可得到そうこのかぎ。

1F 在X21、Y14处使用そうこのかぎ，可打开该铁栏。

1F 将X21、Y11处的开关拨到ON，找开X11、Y15处的铁栏。

1F 在X11、15处见到画后，方可于3层得到こうすい。

1F 在X02、Y16处与ききょう相会，手中有こうすい进可换取したくべやのかぎ。

1F 在X03、Y16处用したくべやのかぎ打开铁栏，可得到ごうかなきもの。

2F、3F 在2层X07、Y16与X05、Y10及3层的X09、Y19及X04、Y10处可得到4个おきもの。



3F 在X10、Y12处与しゆげん相遇，掉回2层

2F 在4个屏风前使用鼠、兔、马、鸟的雕像，可打开X12、Y10处的铁栏。

2F 在X13、Y14处有ゆのみ，在X04、Y09处有エサ(之后去幻术之塔B2F)

B1F 在X14、Y05与デカイ相遇，将其按回去(一次)。

B1F 在X04、Y04处与あやめらゃん相遇，手要如有战利品こおもて和はんにゃ可换来たましいのおまもり。

B2F 在X12、Y09处以かんしゅ得到ろうやのかぎ，可以打开X13、Y09的铁栏。

B2F 在X16、Y08处调查平台。

B2F 在X16～18、Y12各地点调查得到ばらのかぎ。

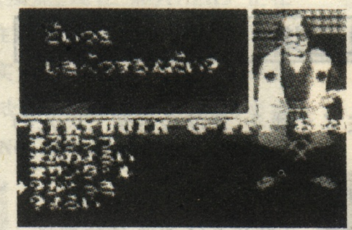
B2F 在X15、Y07处使用ばらのかぎ打开铁栏进入牢房。

B1F 在X03、Y08处对无头尸体用たましいのおまもり。

B1F 在X20、Y03处去小孩(赤い坊)的地方，得到ひょうへきぎょく，然后去死灵之塔。

死灵之塔2F 在X11、Y17处对きょうか告之小孩的居所得到あまいみず。

死灵之塔3F 在X05、Y08处使用あまいみず，后回不动之塔。




3F 在有ひょうへきぎょく的状况下去X12、Y13处与しゅげん相会得到みっしょ。

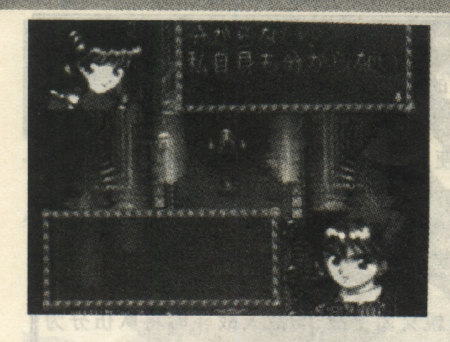
4F 使用ぴょうへきぎょく打开X12、Y07的铁栏。

4F 与テム御前相遇，有战斗、交出みっしょ和交出うかなきもの三个选择。

4F 打开X10、Y07的铁栏，与ガイラス相会得到けんのかぎ。

祭坛 得到剑！不过得到的方法因对ラマ御前的行动选择而异。





古大陆物语
——破亡之舞

机种:SS 厂商:TGL 类型:SLG 媒体:CD—ROM

背 景

自从アーク任フエルサリア国国王二十年后，原本和平的世界又发生了波动。イオニア大陆的边境国家ヴアル吞并了邻界诸国，并自称为ヴアルデス，此国皇帝ネレイド野心极大，企图征服整个世界。

在王国都城宫殿中，其国大臣ギボゲラ向皇帝汇报说已经将著名的魔导之国バラケル攻占，而且从其都城中得知一个能征服世界的奇特方法——破亡之舞。

第一章 帝国脱出

ネレイド有两个儿子，长子经常在身边学习治国之道，而次子リアド则向往自由的生活。一日，皇帝将将次子召入宫中进行教导，此时大臣将リスド的女友サリーナ押进宫来。原来サリーナ掌握着一种威力大的舞蹈，リアド情急之下斩杀卫兵带サリーナ逃出帝国。

第二章 大陆脱出

与前来通报消息的恶魔少年ヴアラカナ一同杀出包围。虽然此关敌人多出一倍，但是杀伤力都不够大，只要能消灭码头上的帝国将军，便可过版。过版后众人上サイレント船向远方前进。

第三章 フエルサリア王国

サイレント船到达フエルサリア王国。但是刚刚登陆，就遇到了敌人进攻。フエルサリア王国的骑士团长カイ说リアド是海盗首领，经过サリーナ的调解カイオ成为仲间。在此关中如接近右下方商店时敌援军会出，小心对待便可过版。

第四章 战士

在前往フエルサリア国路上，突然传来阵阵叫喊，原来是リアド过去的朋友。此关中大家要小心在由上方移动至左下方时，右边的树林边会有数位弓箭手出现，利用カイ的直、间攻击和高超的移动力将其歼灭。注意此关BOSS，建议先消灭魔法师。

第五章 アーク王

アーク见到リアド后，决定去与其父ネレイド谈判。在アーク离开之后，突然有大量魔物来袭，リアド立刻召集人马与之相对抗。アーク王之子シフエル与魔法师ネイフル会加入，小心第七、十及十四回令时，会有两只魔族队伍从版图左上和右下出现。

第六章 出发

回到王城才得知アーク王失去了消息，于是リアド率部队前往敌人伏击圈了解情况。在此与骑士ケイリナス相遇，并成为仲间，他使用火计消灭敌人主力后大家向前。小心十四、十八、和二十二回合时，敌会于上方出骑兵队。胜利后听说アーク王已被囚禁。

第七章 小白龙

向帝国登陆的方向前进，路过白龙所居住的火山地带。此关中许多地点是受移动限制的。小白龙リギット周围会出现许多弓箭手，先将他们消灭再向リギット攻击便可过版。之后向帝国登陆地前进。

第八章 奇袭

リアド军会有二位仲间加入，ドリス是一位召唤师，她会因装备不同而召唤不同。此关BOSS为ヘルハウンド，小心他的反击威力巨大，利用强力必杀技将其消灭吧！胜利后登船向帝国前进。

第九章 海战

在海上与帝国精锐的海军部队相遇。リアド发觉已方实力根本无法与敌人相对抗，下令将船开至敌帅舰前，与敌人决战。尽快消灭八爪鱼部队，以免被敌人抢先进攻。胜利后，帝国会将舰只击沉。

第十章 记忆丧失

虽然坐舰被击沉，但是他们一行人漂流到帝国大陆上，リアド失去了记忆。此关是通过一个细长的通路，之后与关塞中的BOSS相对决。只有リアド的必杀技才可将分他消灭，其它仲间千万不要向此关BOSS靠近。

第十一章 商业之国

进入被帝国占领的商业之国，在这里大家看到了アーク之子ツフエル被出售，赶忙将其救下。此关是与敌人忍者部队交战，小心敌人强大的攻击力，另外也要注意于途中增援而来的部队。胜利后大家向帝国中心前进。

第十二章 攻城战

众人来到被帝国军占领的トロイヤ城，因为主力不在，所以敌人坚守城池不出。军队分为两队，向上方前进的队伍建议多安排几名强力伸间，因为要与敌援军交战。将守城将军击倒后便可进入リアド劝降情节，敌人会向我军降服。

第十三章 雪之国

帝国军编制了讨伐军向リアド一行人进攻。在雪山上发生了雪崩，此时讨伐军出现了，此关中漫地的积雪令大家移动力大减。小心应付敌人们部队，避免个别人落单被敌人围攻。胜利后得知因リアド的行动，引发了各地的反帝国战斗。

第十四章 死斗

去为被帝军包围的魔法之国解围。大家只好去面对无数的帝国军，小心第六和九回合时出现的援军，让移动力高的部队尽量放慢速度，与大军共同前进。毁掉水坝可以消灭大部分帝国军，之后再向残余的队伍发动总攻。

第十五章ケントウーネ 族

大家来到サリーナ的家乡，但是在此时，这里已以经被帝国军扫荡过了，唯一的幸存者シユナリー加入队伍。利用高速移动的伸间们为前军将敌人铲灭。来到村中，サリーナ感到村边的大树有着神秘的力量，这时大树将众人吸入其内部。

第十六章 破亡之舞

在大树内部有一名神秘的男子，他告之リアド说サリーナ是此族族长之女，正是因为她拥有特别的能力才将她送到外乡去。将此关中 BOSS 消灭后，他会告之サリーナ已经掌握了“破亡之舞”，她的作用是平衡世上力量的。

第十七章 战象

众人与帝国的战象部队交战，小心战象强大的攻击力与防御力。一般二、三次进攻才可令其死亡，请慎重考虑参战部队。最后当到达商店时会有剧情发生，此关 BOSS 留下与众人相对决。消灭其后，大家再次向帝国前进。

第十八章 ロードス岛

在前往帝国的路上，将路过ロードス岛。帝国在此安排了海军守护。空中强行突破仿佛不是好方法，只有请附近居民建一条与此岛相连的大陆。部队分为两支，陆战的队伍利用陆地前进，空中部队策应便可过关。

第十九章 隧道

隧道是通向帝国的必经之路，在这里大批的魔物准备伏击，同时被帝国控制的アーク会向大家进攻。リアド亲自战败アーク王后，此战便胜利。苏醒的アーク的知道目前已不能帮助リアド，所以把圣剑交给大家，希望能胜利。

第二十章 大将

此关将与帝国精锐兵团交战，与敌人战斗时将队伍分为两只。另外请注意敌人的援军，这次的援军实力都非常强劲，请选择强力功伸间去将他们消灭。最后对付此关 BOSS 时，只能用リフド使用必杀技才可将其消灭。

第二十一章 帝都

终于要向帝都发动总攻了！一定要小心于森林处埋伏的大量士兵，所幸的是他们不会同时全部出现，只要掌握好次序逐一歼灭便可。在王城前，敌大量增援部队赶到，情况十分危险，此时アーク王率起义军前来助阵，化解了这一危机。

第二十二章 兄长

进入王城的第一战，王城的护士兵命中率极高，依靠回避率来战斗的伸间不要往前放。此关 BOSS 是リアド的兄长，正在与之相对决时兄长的恋人冲上来阻止，但此时已晚，兄长在临终将佩剑交给リアド，让他去挽救父王。

第二十三章 皇帝

在皇宫大厅与帝国皇帝对战，リアド面对自己的父亲不得不与之对决，小心光柱处的地方有敌人出现，最好先将其干掉再前进。最后リアド击败了自己的父亲，父亲于临终前恢复原样，他希望リアド能将罪恶彻底消灭。

第二十四章 不死

将父皇击败，追击大臣来到皇宫上层。此关只有一条路可以通过，可利用移动力的高低组织两只队伍交替前进。来到大臣ギボゲラ面前，原来リアド兄长的剑拥有“诸神”之力，所以ギボゲラ将大家带到了最终战场。

第二十五章ギボゲラ

在ギボゲラ体内与敌人作最后的对决。与大量的ギボゲラ作战，要小心自军各各成员的位置，以免被敌人围歼。当来到ギボゲラ面前时，用リアド将敌人伤害一次，再用“破亡之舞”作最后一击！

结 局

打倒ギボゲラ后，アーク王之子シフユル不愿“子承父业”，而去找リアド；カイ仍然守护フエルサリア；小白龙回到故乡去守护美丽的フエルサリア；ヴァラカナ也与恋人回到故乡；リアド与サリーナ成婚并任帝国皇帝，世界一片和平……

机甲斗士

机种 SS
厂商 CAPCOM

BX－02/BLODIA

SPECIAL BLOW：
BREAK SHARFT ←↙↓↘→＋A
FULLMETAL CHARGE →↓↘＋A
GATLING ROD ↓↙←＋A
EXTRA BLOW：
DIRECT PRESS （近敌时）→↘↓＋A2
NEEDLE PRESS ↓↑＋A
CYBER EX：
PLANET SMASHER ↓↘→↓↘→＋A

BX－04S/B.SWORDMAN

SPECIAL BLOW：
PHOTON SPLASH →↓↙（空中也可使出）
SLAY SOWRD →↘↓↙←＋A
G.PRESSER ↓↘→＋A
EXTRA BLOW：
VIRTICAL GEAR ↓↑＋A2
CYBER EX：
CRESCENT TORNADE ↓↘→↓↘→＋A

BX－07R/B.RIOT

SPECIAL BLOW：
DEATH BOLT →↘↓↙←＋A
BYNA BLOW ↓↘→＋A（空中也可使出）
SHINNING ARM ←↓↙＋A
RIOT STRIKE →↓↘＋A（空中也可使出）
CYBER EX：
GRAVITON FIELD ↓↘→↓↘→＋A

RF－004/REPTOS

SPECIAL BLOW：
VIOLENCE WIND ←↙↓↘→＋A
SATELLITE FORCE ↓↙←＋A/A1＋A2
RISKY NAIL →↓↘＋A
FATALITY DUNK （近敌时）↓↓＋A
EXTRA BLOW：
AIR CAPTURE （空中近敌时）↑以外＋A
CYBER EX：
FULL－VERNIERN HURRICAN ↓↘→↓↘→＋A

RF－009/R.LIGHTING

SPECIAL BLOW
ROLLING GEAR ↓储↑＋A（空中也可使出）
SPARKLE LASER ↓↘→＋A
THUNDER RAIN ↓↓＋A
CYBER EX：
THUNDER SHAKING ↓↘→↓↘→＋A

RF－027/R.JACKAL

SPECIAL BLOW：
LASER SCREEN （对空）↓↘→＋W
（对地）→↘↓＋W
HEAT WAVE 连按 A
DIZZY BOOMERANG ↓↙←＋A（空中也可使出）
HEAT GRAPPLE ↓↘→＋A
JACKAL STUMP ↓储↑＋A
CYBER EX：
ASSULT BIT ↓↘→↓↘→＋A

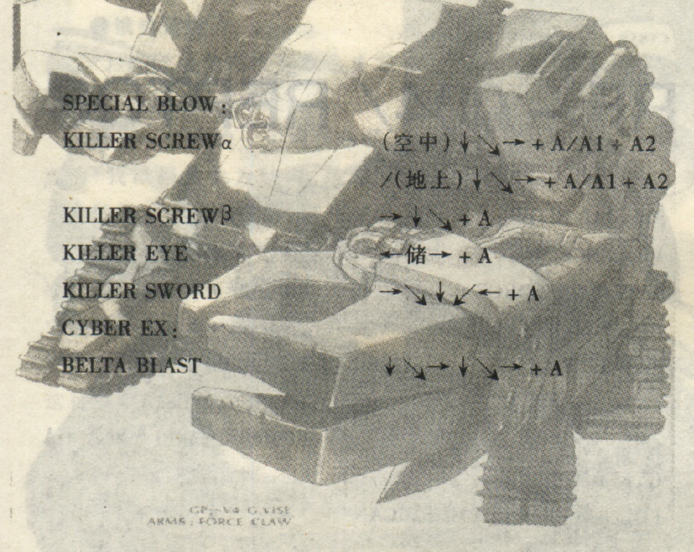
FZ－100/ FORDY

SPECIAL BLOW:	
IRON NAIL	↓↘→+A
SUNRISE BLADE	→↓↘+A
SPIRAL ANCHOR	↓↘→+W
EXTRA BLOW:	
FORDEED BEAT	A1、W、A2
FORDEED BREAK	A1、W、A2、A1、W、A2、A1
CYBER EX:	
NEBULA STREAM	↓↘→↓↘→+A

FZ－200/ F.TALANTURA

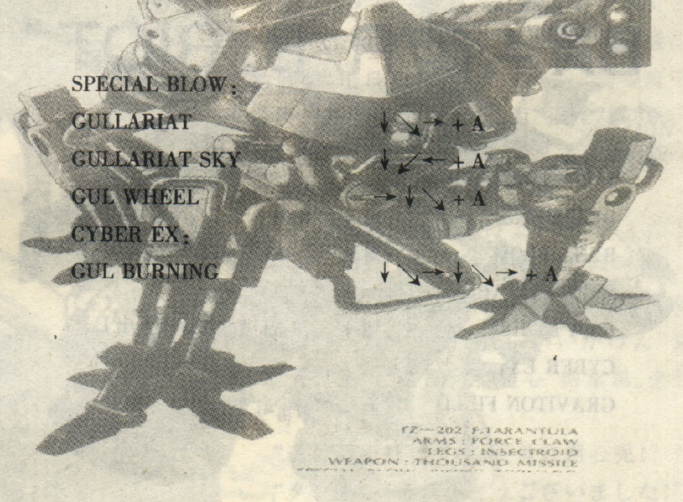
SPECIAL BLOW:	
RAISING TORNADO	(前进)→↓↘+A /(后退)←↓↙+A
TALANTURA STAMP	↓储↑+A
POWERED WRECKER	↓↘→+A/A1+A2 /(跳起时)↓↘→+A/+A1+A2
THOUSAND MISSILE	(POWERED WRECKLE 中) ↓↙←+A
CYBER EX:	
FALLING DESTROY	↓↘→↓↘→+A

FZ－900/ F.KILLERBEE



SPECIAL BLOW:	
KILLER SCREWα	(空中)↓↘→+A/A1+A2 /(地上)↓↘→+A/A1+A2
KILLER SCREWβ	→↓↘+A
KILLER EYE	←储→+A
KILLER SWORD	→↘↓↙←+A
CYBER EX:	
BELTA BLAST	↓↘→↓↘→+A

GP－N1/ GULDIN



SPECIAL BLOW:	
GULLARIAT	↓↘→+A
GULLARIAT SKY	↓↙←+A
GUL WHEEL	→↓↘+A
CYBER EX:	
GUL BURNING	↓↘→↓↘→+A

CYBER EX: DELTA BLAST

GP－V4/ G.VICE

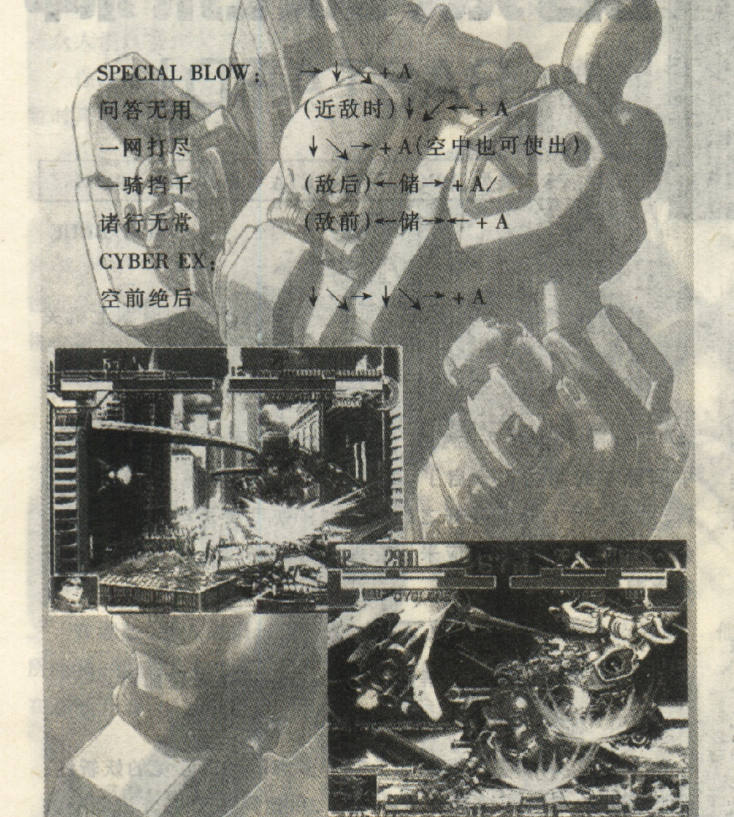
SPECIAL BLOW:	
E.PRESSURE	↓↙←+A
CAPTURED VICE	↓↘→+A/A1+A2
BODY SCRAP	(近敌时)→↓↘+A
E.TYPHOON	(在 CAPTURED VICE 击中对手时) ↓↙←+A
CYBER EX:	
G.TYPHOON	↓↘→↓↘→+A

GP－D2/G.CYCLONE

SPECIAL BLOW:	
HYPER D.D.	→←→←+连按A
DRILL CANNON	↓↘→+A(空中也可使出)
▼D3▲BOMB	(远)↓↘→+W /(近)↓↙←+W
CYCLONE STAMP	↓储↑+A
HYPER EX:	
FINAL D.D.	↓↘→↓↘→+A

P－10033/ GAITS

SPECIAL BLOW：→↓↘＋A
问答无用 （近敌时）↓↙←＋A
一网打尽 ↓↘→＋A（空中也可使出）
一骑挡千 （敌后）←储→＋A/
诸行无常 （敌前）←储→←＋A
CYBER EX：
空前绝后 ↓↘→↓↘→＋A



UVA－02/ HELION

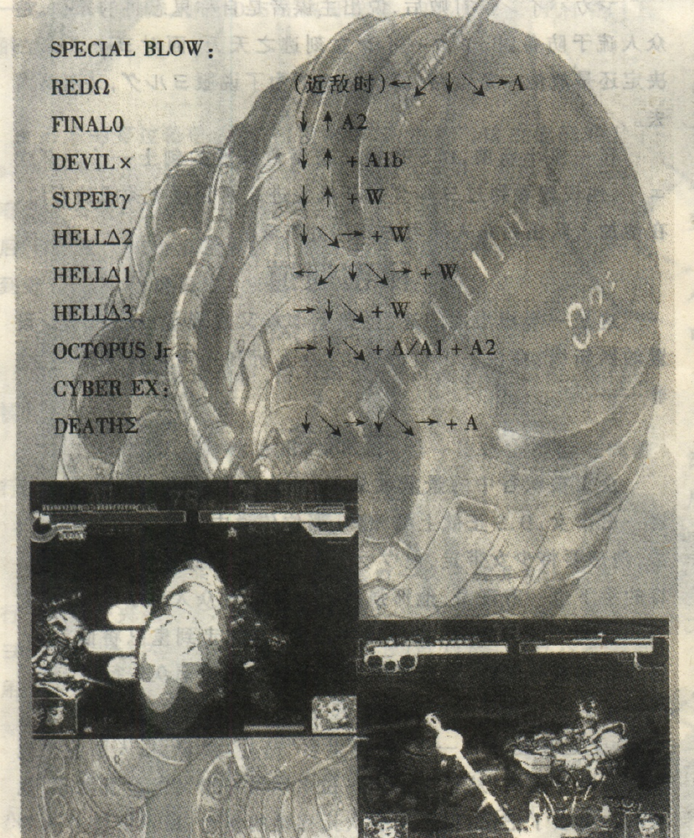
SPECIAL BLOW：
FLUGEL BOGEN →↘↓↙←＋A
HIMMEL FANGEN （空中）↓↙←＋A
GOTT KUGEL ↓↘→＋A
CYBER EX：
SCHLACHTFELD QUAL ↓↘→↓↘→＋A

X－0/WARLOCK

SPECIAL BLOW：
FORBIDDEN FORCE ←储→＋A
ASCENTION BLEAK ↓↘→＋W
IMITATIONα ←←＋B→→B
IMITATIONβ →＋A1、A2、A1、←
SACRED STARE ↓↘→＋A
ENERGY DRAIN （近敌时）控杆转一圈＋A
CYBER EX：
FINAL SACRIFICE ↓↘→↓↘→＋A

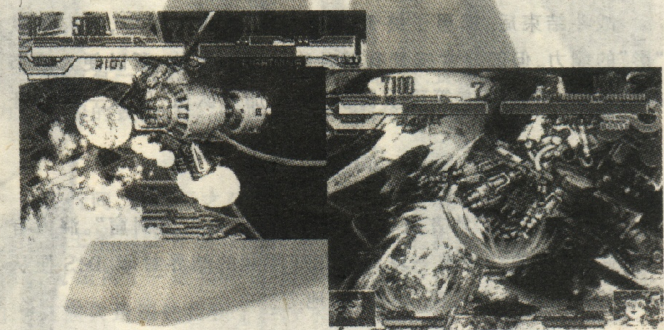
S－008/ SUPER－8

SPECIAL BLOW：
REDΩ （近敌时）←↙↓↘→A
FINAL0 ↓↑A2
DEVIL× ↓↑＋A1b
SUPERγ ↓↑＋W
HELL∆2 ↓↘→＋W
HELL∆1 ←↙↓↘→＋W
HELL∆3 →↓↘＋W
OCTOPUS Jr. →↓↘＋A/A1＋A2
CYBER EX：
DEATHΣ ↓↘→↓↘→＋A



G－13EX/ ZERO GOUKI

SPECIAL BLOW：
豪波动拳 ↓↘→＋A
斩空波动拳 （空中）↓↘→＋A
灼热波动拳 →↘↓↙←＋A
豪升龙拳 →↓↘＋A
龙卷斩空脚 ↓↙←＋A
空中龙卷斩空脚 （空中）↓↙←＋A
CYBER EX：
灭杀豪升龙 ↓↘→↓↘→＋A
灭杀豪波动 →↘↓↙←→↘↓↙←＋A
天魔豪斩空 （空中）↓↘→↓↘→＋W
瞬狱杀 A1、A1、→＋W、B



暗黑破坏神

BASTARD!

虚ろなる 神々の器

机种:PS 类型:RPG 厂商:SETA 媒体:CD—ROM

责编/BLUE

第一章

一声求救的呼喊,将昏迷的D.S唤醒。这是哪里?我为何会在此处?除了自己的名字,D.S的记忆似乎已完全消失了。

这时,一只闪光的水晶球从天而降,停在D.S手中。D.S发现水晶球中映出一个美丽少女的影像。她是ヨーコ!D.S本能的认出了她,但随着影像的消失,那火花般闪现的记忆也在一片漆黑中熄灭了。然而,有一点D.S已可以肯定,那就是ヨーコ对自己极为重要,那求救的呼喊便是来自她!

忘却的浜边

D.S沿海岸线向右行,在一个火堆旁见到有位少年正抱膝而坐。过度的疲乏已使他丧失了本应有的朝气,当D.S叫他时,他也显得十分颓丧。少年名叫ヴァイ,如同D.S一样,他的记忆也消失了,但听到D.S提起ヨーコ的名字时,他似乎又想起了什么。当水晶球再度出现,ヴァイ表示要与D.S一同去营救那位名叫ヨーコ的少女!

两人回头沿海岸向左走,在崖壁尽头望见海上停舶着一艘大船,为一探究竟,两人乘上浅滩处的一只小艇向其划去。

龙船

这里的气氛十分诡异,看似空旷的船体却处处隐伏着危机。当两人正漫无目的的前行时,敌人突然出现,因此时等级只有1,所以战斗中要小心应付。胜利后,两人在另一处房间内找到了一名长发剑士,他名叫ヨシュア,而且认识D.S与ヴァイ。据他讲,在这个神秘世界里,还有许多失去记忆的同伴,而他自己因身有使命所以必须先行一步,但他表示当D.S等身处危急时他定会前来相助!

进入环形的大厅后,先来至右边第一间船舱。舱内屹立着一位巨汉,虽然他也是脑中一片混沌,但还记得自己名叫ブラド。对话中,ブラド被ヴァイ那种坚定的骑士道精神所感动(连选两次"いいえ"),所以便加入到队伍中。当进入尽头的房间,D.S见到一名男子跪在地上,神情极为痛苦。他根本不理会D.S等人的呼唤,反而冲上前来疯狂攻击。

战斗结束后,那男子终于清醒过来,他名叫ボル,拥有操纵"影"的能力,但因时常感觉有某种物体在追踪他,所以便为恐怖感所困。为感谢D.S等手下留情,他也加入队伍,四人一起离开了龙船。

要石之洞窟

从找到ヴァイ地方向右走,便可进入"要石之洞窟"。洞内有一叉路,左边的通道被一块刻有龙型图案的结界封印,D.S便从右边的路来到一个名叫"小岛"的地方。

小岛

这里有一座巨大的神殿,而大门则需要二人同时踏上机关才可开启。

地龙神殿

D.S在神殿中先后找到三个刻有龙型图案的石柱,调查后中间原本封闭的门开启了。那里面有要石的实体,先选择停手(やめとこう),待准备好之后选"はい"便可展开攻击。因为对手会魔法反弹,所以队伍应采用物理攻击。胜利后,众人又返回"要石之洞窟"。

要石之洞窟

此时,原先的封印已解除了,众人便沿那条新路前行。

小峡谷

在峡内,ボル忽然发现地上有许多肉眼难以察觉的妖斩线,设此陷井的正是妖缚使マカパイン,和他同来的有魔法剑士ヨルグ。这时,ヨシュア再度现身,他与ヨルグ似乎也是旧识。但因ヨルグ失去了记忆,所以竟与マカパイン一起向D.S等人发起了进攻。

マカパイン被打败后,说出主谋者是自称鬼忍将的家伙。趁众人疏于防备时,マカパイン立刻逃之夭夭,面对ヨーグ,D.S决定还是放他一条生路。而ヨシュア为了说服ヨルグ,又离队而去。

在一座小庙前,D.S找到一位紫色长发的剑士—イングヴェイ,他说曾看到过ヨルグ打开机关进入西面原本关闭的石门,在他加入队伍后众人便可去石门处查看。

秘密通道

这是一个相当大的迷宫,路上ボル又发现了マカパイン设置的妖斩线。在快到出口的地方,众人听到一声女性的惨叫,莫非……

大峡谷

众人被峡谷中的景象惊呆了,原来一只巨大的生物正在追逐一名少女。D.S正欲上前相助,那位传说中的鬼忍将终于出现了,他想要将少女带走,但ヴラド等又怎会就此妥协。然而,鬼忍将的手下也一齐现身,他那强横的力量令得众人束手无策。少女シーラ为不连累大家,自愿成为俘虏,当她走到鬼忍将面前时,忽然念动雷系魔法,鬼忍将因怕灵子炉失控便率众先行撤走。

イングヴェイ这时突然想起シーラ似乎是自己一直效忠的主人,于是他便独自一人向"自走岩"追去。接着,众人面前出现了一个时空黑洞,从里面走出一位名叫サイクス的金发男子,他虽然也失去了记忆,但因拥有次元移动的能力,所以要比D.S等

多知道些事情。他告诉D.S,鬼忍将是想利用シーラ公主开动灵子炉以打开异空间之门,而目前众人所处的世界是次元中的孤岛。此外サイクス本人正受到一头异空间猎犬的追踪,所以只能与众人说这些便又匆匆离开了。

性急的ブラト步イングヴェイ后尘,要独自去救シーラ而暂时离队。

D.S率剩下的同伴继续前行,走了一段后又碰上了正与敌忍军战斗的イングヴェイ,他将所有对手斩杀后又加入了队伍。

众人来至巨大的关口前,石梁上出现了一个名叫ザック的青年,他声称是受鬼忍将之命把守此处,待D.S战胜他后,他说出此关是受"自走岩"控制,并提出要与D.S再比试一番。D.S觉得此时与他多战也是无谓(やっても无驮だ),所以便转身离去。

风穴洞

在洞中的叉路向北行,然后可在西面的一个腐叶池内遇上一只名为"ストレンジウーム"的生物,打败它后便得到了特殊道具"奇虫"。回至叉路口向东直行,那尽头是通往"人造湖"的出口。

人造湖

在湖边,众人望向远处的"自走岩",这里原先的盆地已为水所淹没,变成了人造湖。从空中旋涡状的乌云看,异空间之门已在逐渐开启。

风穴洞

回至洞中,从叉路北行,然后一直向西,便可进入风泣之谷间。

风泣之谷间

这里建有两座高塔,D.S等来到最近那塔的门前,一位叫ロース的青年出现,他让D.S先离开这里,自己好专心开启塔门上的锁。

人造湖

D.S等穿过秘密通道,再度来到"人造湖"。这次他们遇上了吟游诗人シエラ,不过此时她还不能加入队伍。在岸边的桥头,有一个头戴斗笠的人正在垂钓,他叫バ·ソリー,与他大战一场后,D.S手上的奇虫和他体内的寄生虫发生共鸣。バ·ソリー见到奇虫大喜,更继而加入到D.S一边成为同伴。

风神塔

ロース果然不负众望,待D.S回至"风泣之谷间"时,塔门已被他打开了。

登上塔顶,D.S打败BOSS风机神。沿一层地上的输电线前行,原先被电子锁关闭的门现在已可开启。

送电线

踏上已没有高压电流的送电线,ロース出现并加入队伍中。行至电线中央部分,マカパイン和ヨルグ又来阻拦,随后赶来的ヨシュア以NPC的身份加入D.S一方。胜利后,マカパイン利用妖斩线跳入谷中,而ヨルグ则在ヨシュア的说服下成为同伴。

雷神塔

在2F西面的通道内,D.S等遇到ジオン和シェン兄弟两人。シェン此时身受重伤,D.S用水晶球的力量为其治疗(惜しみなくいこう)两兄弟便一齐加入队中。

到了最上一层,前面似乎已然无路,但水晶球中突然映出一个男子的身影,他指示D.S一直前行便可踏上透明的桥。

桥对面有一转移点,利用它可到达"雷神塔地下"。

雷神塔地下

这里的结构颇为复杂,先要绕一大圈找到守在一宝箱前的BOSSオーガ,得到"雷神塔之键1"。利用它进入原本封印着的门内,再打倒一个BOSS,又可得到"雷神塔之键2",这样便可进入最后那扇封印的门。

正行间,一名青年忍者的灵体出现在众人眼前,D.S认出他便是在雷神塔告知有透明桥的那位,他叫ジン,原本栖身于一柄刀中,但自从来到这陌生的世界后使不知为何而与刀分离,更想不起刀主人的姓名,在他的请求下,D.S终于同意(其实是ヨーコ的意思)把他暂时留在水晶球内。

继续前行,D.S打败BOSS雷机神,便踏上了往"地龙之寝所"的路。

地龙之寝所

在途中的一个房间内,众人发现一位名叫アンガス的巨汉,他也加入队伍。再往前行,便可找到ジン一直寻找的妖刀ムラサメ,在返回刀中前,他请求D.S务必将刀交回到它主人手中。

又向东行了一段,众人终于见到了沉睡中的地龙。因D.S的出现,地龙苏醒了。它告诉众人,封印它的敌人是渴望获得强大力量的古代虚幻之物,现在既然D.S已解开了封印,它便要以无比的力量冲天而起。

洞穴剧烈的震动起来,D.S等来到转移点,但忽然想起那个守在鬼哭关上的ザック,虽然自己也是身处险境,但总不能见死不救吧!于是便选择"行いう",前去救他。

鬼哭关

在关前,ザック正在和早先离队的ブラド争吵,而マカパイン则昏倒在两人脚下。地龙已将到来,D.S心生一计,他唤起マカパイン叫他用妖斩线送众人登上了旁边的山崖。几乎与此同时,地龙以其难以估量的破坏力冲垮了鬼哭关,湖水溢出,人造湖亦变回了原先的盆地。

ザック加入到队中,ブラド则去继续追寻シーラ公主,マカパイン怕D.S等会对自己报复,又悄悄溜走,而喜爱独自行动的ロース也离开了。

寄岩岩

D.S等逐渐接近"自走岩",在上方"天守阁"周围的云气翻滚着,看来"破界门"又活跃起来了。因一时还无法登上天守阁,所以D.S等便进入到湖底岩石中的洞窟内。

灵岩洞

洞内有一转移点,但现在还不能使用,此外有几扇被神秘的力量封印的铁门,D.S等发现只有"泡角洞"可以进入。

泡角洞

正行间,异次元之门又打开了,サイクス出现并告诉众人シーラ公主被困在自走岩的灵子炉内,而此地的几个洞窟实际上是一魔法阵,一定要将其破解才行。サイクス又匆匆离去。D.S在洞穴最深处找到了一枚水晶,向其念动咒文后便可退出。

梦角洞

泡角洞解决后，梦角洞、影角洞和幻角洞的门便都开启了。

在梦角洞中的一根石柱前，D.S的脑海里忽然涌现出一幅画面，那似乎是古代的战场，一位浑身浴血的高大忍者站立在遍地的尸体间，而D.S正在与他对决，当那忍者负伤并高呼D.S名字时，画面却又消失了。

清醒过来的D.S察觉到此洞有着令人产生幻觉的力量，所以决定暂且退出。

影角洞

当众人走过一座石桥后，ボール突然痛苦的跪倒在地，跟着一个巨大的影子阻住了道路。看来这里也非久留之处，D.S又率众退回了灵岩洞内。

幻角洞

在洞门前，D.S终于破解了此处的幻术，前进至深处打败BOSSカシンコジ之后，便可回梦角洞及影角洞。

影角洞

原先阻路的幻影已不存在，但当ボル用影使的力量调查时，却发现了BOSS"影道魔人灵"。打败他后，ボル向众人说出了自己的身世，原来他属于一个古老的操影术家族，但为了能在更广阔的空间施展身手，ボル毅然出走，从此遭到同族的追杀，在逃亡路上他将无数影使格杀，成为史上最强的影使。但也正因此，ボール一直为深深的恐惧感和负罪感困扰。在D.S的劝说下，他终于摆脱了心理上的重担。在深处对水晶念动咒文后，众人便可离开。

梦角洞

洞中已没什么危险，唯一要办的就是用咒文来控制水晶。

露角洞

众人来至一扇布有电网的门前，アンガス因电击而麻痹了，D.S等只好先撤出。

电角洞

打败洞中的BOSSトピカトウ，控制了水晶，将四处的电力除掉。

露角洞

アンガス恢复了正常，D.S等也控制了最后一枚水晶。

灵岩洞

中央的转移装置已开动，利用它便能到达"自走岩"。

自走岩

这里也有几处转移点，D.S等来至灵子炉前，打败BOSS"影甲虫"，救下了シーラ。

天守阁

从"自走岩"尽头的转移点，众人登上了"天守阁"。鬼忍将出现，战斗展开，几个回合后终于将他打倒。

鬼忍将的面具落下，原来他正是D.S幻觉中见到的那位高大忍者一ガラ。寄宿在妖刀ムラサメ中的ジン叫D.S将刀交还给ガラ并以自己的灵魂为代价将缠住ガラ的邪恶力量排除。

ガラ昏倒在地，一条丑恶的虫子从他的耳中爬了出来，进而变身成为最终BOSS"鏖帝"。一场恶战后，"鏖帝"败下阵来，当他正欲逃窜时，D.S以"七键之守护神"将其分解，破界之门亦被破坏。

众人退出天守阁，登上最初的那艘龙船。ガラ醒过来，他告诉众人ジン与他本是同门，当年ジン天资聪颖，而ガラ则神力过人，都有着成为忍者之王的希望。他们师父最终选ジン为自己的继承人，但ジン却始终以为师父的做法不过是因为对自己的同情。为了证明自己真的比ガラ强，两人分别投到不同的雇主麾下。在一次战争中，ジン与ガラ相遇，ガラ力量果然令ジン招架不住，ジン不得已使用了以生命为代价的禁用之秘剑"庆云鬼忍剑"，但ガラ却挡住了这一击。ガラ成了当之无愧的忍者之王，但ジン的死却令他难以忘怀，鏖帝利用这一点而侵入他的意识，操纵他成为了鬼忍将。ジン的灵魂对此深感不安，于是他才会不惜一切请D.S将ガラ恢复正常。

ガラ要走了，他是为了寻回进入这世界后失去的部分力量，而D.S等人又将面对怎样的考验呢

第二章

梦中，D.S见到一个时隐时现的少女，她究竟是谁呢？

当幻境消失，ヨーコ又出现在D.S眼前，D.S立刻凑上去与她热吻，可清醒过来时才发现自己抱着的竟是ヴァイ！

龙船被延伸至海中的巨大树根挡住了道路，众人别无他法，只有暂时上岸去，而イングヴェイ则已一人去寻找自己真正的主人了。

森林地带入口

这里没有敌人，绕了个小圈便可来到入口处。

柽之牢狱

D.S首先遇到的是吟游诗人シェラ，她在感谢D.S将地龙解放之后，便又离开了。

正行间，一阵少女的笑声突然响起，而众人惊异的发现シェン已失踪了，地上只留下少许血迹。

ジオン急于找回弟弟，于是众人便在森林中仔细搜索。在叉路口向东行再向北拐，终于见到シェン，不过他已被关在用树根编成的监牢中。D.S等试图以咒语和刀剑来破坏树根，可都失败了。这时，一位皮肤微黑并生有尖耳的半妖精少女出现，她声称シェン已为自己个人所有，ジオン用剑劈去，才发现她竟是个幻像。当D.S问少女是否认识自己时，少女显得有些慌乱，一下便消失了。

因为一时还无法破坏监牢，所以众人只有先放弃救シェン的计划。回至叉路口向北行，中途会碰到ブラド，原来他也在森林中迷了路，先要将他送至森林入口(选择"仕方がねえな")，然后，再沿原路返回，向北即可进入"马头石像之森林"。

马头石像之森林

森林中有许多巨石雕成的马头像，而ヴァイ在石像间变得异常痛苦，最后昏倒在地。

半路上，D.S等受到一个名叫ラン的剑士的偷袭，几个回合他便会退走。在接近"上幻之湖"的入口处，ヴァイ终于清醒过来。

上幻之湖

这儿有一深不见底的大湖，众人在一座桥前碰上了イング

ヴェイ，他说前面似乎有一座古城，但因有浓雾所以无法看清，说完便又离开了。

鸦之森林

“上幻之湖”北面的门便是“鸦之森林”的入口。向北行到第三个叉路口然后向西拐，会发现北面的路被一座荆棘壁所阻，而远处的确有座阴森的城堡。回到叉路处北行，登上一个山坡。一片鸦叫声过后，一位身披铠甲，肩上停着只乌鸦的少女出现。看外貌，她与囚困シェン的女孩应是同一人，可年龄却大了许多，莫非那女孩在这段短短的时间内便长大了。少女面对众人，神情轻蔑，可当D.S再追问她是否认识自己时，少女又消失了，原来这次的仍是幻影而已。接着出现在众人眼前的是守在此处的BOSS“王鸦”，将其打败后，她化身为一只巨鸦逃走了，而通往“树海中心部”的门也得以开启。

树海中心部(北)

众人终于见到了传说中的“龙树”，此时，往“圣域之森林”和“树海中心部(南)”的门都打开了。

路上，众人与一位充满野性的美丽女剑士相遇，她名叫カイハーン，她质问D.S是不是魔雷妃的手下，待解释清楚后，她才告诉众人，森林中的魔物大多是魔雷妃派来的，而刚才D.S打败的“王鸦”则是“三妖魅”中的一个，カイ与两位同伴失散，众人曾遇到的ラン便是她的同伴之一。这时，一只白鸽飞来，カイ认出鸽子是另一位同伴シーン放出的式神，她本人现已被魔雷妃捉到湖间岛，将被作为恶魔的活祭品。

カイ请D.S相助，并告知登上湖间岛需请水妖帮忙，但只有男性才能说服她们。カイ将“宿リホの短刀”交给D.S，用此刀便可折断树根，于是在ジオン的要求下，众人先去“桎之牢狱”解救シェン。

桎之牢狱

来到关押シェン的牢狱，因为有了“宿リホの短刀”，所以终于可以把树根破坏掉。但正当可以将シェン成功救出之时，以前见过的那位半妖精少女又出现了，牢狱的出口处亦形成了一个巨大的时空黑洞，ジオン奋身上前，虽然他拼力将シェン救出，自己却被黑洞吞噬了。少女的幻影似是在嘲笑众人的愚蠢，一条小蛇窜出在她颈上咬了一口，幻影顿时消失，代之的是一位穿着蛇一样外衣的女子，她就是“王鸦”的妹妹“毒乙女”。战斗展开，D.S等很快便将她打败，“毒乙女”也向“树棺城”逃走了。

树海中心部(南)

贴着路的左边前行，路上可找到“满月のエキス”。有了这件道具，便可从附近的门进入“水妖之湖”。

水妖之湖

向西走至岸边，远远可望见隔水有一个岛，正当众人因无法渡水而烦恼时，一群绿色长发的水妖从湖中冒了出来，虽然她们答应帮D.S等渡到对岸，但条件是要留下一名男性作伴。事有凑巧，マカパイン又出现要与D.S决斗，D.S巧言骗他说水妖们对他一见钟情(对话中选择“丸め迅んでみるか”，如选“无驮で＋も说得すっか”，マカパイン便会在战斗后一走了之，而D.S等则必须从队中抽一人留下)，マカパイン果然上当，在水妖的簇拥下高兴的走了。

在水妖们的帮助下，众人登上了对岸的小岛，路上バ・ソリ一发现了一条怪虫レアワーム，打败它后得到特殊道具“珍虫”。

到了尽头的高台，众人看到一位身穿白袍，金色头发的少女被吊在石梁上，看来她就是那位会使用式神的高手シーン。打败守在此处的BOSSダグレドスボーン后，シーン苏醒过来，，据她讲捉她来的是“三妖魅”之一。シーン也加入队中，众人回到小岛岸边，见到狼狈不堪的マカパイン，他已无心战斗匆匆的离去了。这时，カイ赶来，双方交换情报后，カイ亦成为同伴。

树海中心部(南)

在这里，众人又与黑骑士ラン相遇，交战中他捉住シーン相要胁，但カイ却出声喝止了他，她说シーン是ラン的亲妹妹，她们三人同属“鬼道众”的成员。ラン也象是想起了什么，但混乱的记忆令他十分痛苦，最后惨叫着逃入了森林之中。

カイ向众人说起往事，原来シーン、ラン和她自己都是在战争中失去双亲的孤儿，但是他们凭努力而成为骁勇的战士，此次因カイ觉得魔雷妃颇像曾收留他们的主人，所以才会潜入树海调查。

D.S察觉到干扰精神的来源是在“马头石像之森林”，而“上幻之湖”的水位亦发生变化，众人决定先到“马头石像之森林”去察看一番。

马头石像之森林

众人在三个马头石像之间终于找到干扰波的来源，ヴァイ险些失控，幸好D.S及时将其打昏。这时，半妖精少女的幻影又出现了，此次她更为成熟，大约二十四、五岁年纪，容貌美艳，莫非她就是传闻中的魔雷妃？

在カイ和シーン呼唤下，站在魔雷妃身边的ラン清醒过来，接着幻影消失，出现在众人面前的是“三妖魅”的最后一位—马头母。マカパイン又赶来了，在D.S将“马头母”收拾掉后，ヨルグ劝说マカパイン加入队伍中。

ラン对被操纵的事尚耿耿于怀，不过他还是与カイ等一样成为同伴，在他身上是带有能打开“龙树”入口的“龙树之键”的。

上幻之湖

众人从叉路口向西行再拐往南方，来到巨大的“幻影城”前。

幻影城

城中，众人又和分别已久的ロス相遇，他提出要和D.S比赛，看准能先将城里的宝物取到手，D.S当然不甘示弱，让ロス先出发，而众人则向城西方向进发。在南端的一条走廊内，D.S等见到一个瘦弱的男子在擦地板，他名叫ダイ，而且认得カイ及ラン。这位具有吸血鬼血统的家伙对自己现在的模样非常不满(其实挺英俊的)，并称D.S为丑男，一向自诩为“超绝美形主人公”的D.S立刻便想将他痛扁一顿。这时，ダイ忽然见到了D.S身上带着的“满月のエキス”，原来那正是ダイ用来寄存自己魔力的道具。D.S以指出离开“幻影城”的道路为条件，将道具交给ダイ，他立刻变回了以前可怕的样子(不过他本人认为这才是美丽，看过原著的朋友对他的审美观点肯定会有印影)。此时，D.S也回忆起了一个咒语，并以之令ダイ彻底服从(やっちまおう)，乖乖的成为了同伴。

利用从ダイ身上取得的“幻影城之键”可以打开城西侧的宝箱，箱内有“シナプスケーブル”，ロス也赶到了，他见D.S已然

抢先，便依约回到了队中。(注：如玩者路上开启了其他宝箱，在这儿则只能见到ロス的字条。)

从宝箱的位置向南行，便会与守城的"三男神"之首—テウターテス相遇，打倒他后可得到"テウターテスの键"。

龙树

经过"树海中心部(南)，众人来到"龙树"内，在这里见到被藤蔓所囚困的翼龙，并与守卫者エスス战斗，打败他后，翼龙将"翼龙之左眼"交信D.S。

圣域之森

森林中，众人先遇到了ヨシュア，他看过"翼龙之左眼"后说这和林内一幅画上的洞穴大小相等。当他与ラン握手时，双方显得颇有敌意并且暗自使力比拼(原著中两人都爱着カイ，是情敌的关系)。

ヨシュア回到队中，继续前行又碰到了ブラト，看来他又迷路了，不过这次他死活也不愿加入队伍。终于，众人找到了那面壁画，将"翼龙之左眼"放进上面的洞穴，画上的物体立刻获得了生命并向"龙树"方向飞去，原来这是翼龙的灵体，它是在告诉众人翼龙心脏的位置。

诗乐之神殿

(这是与游戏主线无关的分支情节)D.S等在去"龙树"之前，不妨先往"圣域之森"北面的"诗乐之神殿"一探。神殿中，D.S先遇到了一位身材高大，但打扮十分女性化的男子イダ，他召唤出"破尘激震腕王"向众人攻击，如果战斗能尽快取胜，イダ便可成为同伴。

在最深处，众人要和死亡女神ディート交战，胜利后D.S将她的魔力封印在自己体内。

龙树

在"龙树"内部，众人找到一个发光的物体，看来这便是翼龙的心脏了。在D.S的召唤下，心脏向翼龙的身体飞去。这时，一道闪电劈向"龙树"，随之出现的是"三男神"的老二タラニス，待将其打败，"龙树"已化为一片火海，千钧一发之际，翼龙如同"火凤凰"般冲天飞起，不仅将大火扑熄，更将远处荆壁的封印冲破。

鸦之森林

夕阳西下，D.S等赶到荆壁处一看，果然已被翼龙所破坏，于是众人便通过这里直奔"树棺城"。

树棺城

在城内，众人终于见到了魔雷妃的实体，但她实际上是被"三妖魅"所控制的。当年幼的魔雷妃幻影出现时，魔雷妃的心又动摇了。"三妖魅"见势不妙立刻溜走，留下"三男神"断后。

众人来到一间放有一面大镜的房间，镜中忽然映出一个少年的身影，他提着柄与自己身材不成比例的大刀在黑暗中走着。众人立刻便认出那正是ヨルグ十二、三岁时的样子。

D.S率众撤出屋外，ヨルグ则回忆起自己的往事，原来他的父亲本是一名武士，但却被奸人所害，年幼的ヨルグ只有投靠盗贼集团，在这个冷酷无情的环境中，他的心逐渐闭起来。一天，王国的武士前来将盗贼集团剿灭，ヨルグ则被父亲当年的好友所救并被送到道场修习武艺。后来，他和ヨシュア相遇，肝胆相照的友情令ヨルグ的心复苏了。

在"树棺城"西南角的一个箱子内，众人找到一柄刀"マチエット，ヨルグ认出这正是自己作山贼时使用的武器。D.S陪同ヨルグ又回到有镜子的房间，并帮助他面对镜中的自己，ヨルグ终于彻底消除了往事在心中留下的阴影。镜中的少年微笑着逝去，而那面镜子则顿时化为碎片。

树棺城尖塔部

从镜子的位置向东行，利用一个转移点，众人来到了"树棺城尖塔部"。

"三男神"又出来阻挡D.S，但结果可想而知，"三男神"落败后又想逃走，但却被D.S事先布下的魔法阵所困，最终化为"风之结晶"。

众人继续前行，这时イングヴェイ从后赶来加入队中，他似乎回忆起自己的主人与冰有关。

终于来到"树棺城"的最深处，在王座上见到了魔雷妃，她的心依旧被"三妖魅"所控制，所以尽管D.S万般不愿，也只得与其一战。战斗后，D.S以"风之结晶"令魔雷妃原本的力量复苏，他自己也回忆起一段往事—很久以前，当D.S在一座森林中独行时，一个幼小的半妖精女孩儿拉住了他的披风，于是他收留了这个女孩儿并为她取名为アーシェス・ネイ。

接下来，D.S与"三妖魅"所结合成的女神トライヴン展开了真正的决战，几个回合后，"三妖魅"败下阵来，D.S与ネイ一同念动咒语，大地和空气这两种属性相反的力量发生激突，女神トライヴン被撕得粉碎。

"树棺城"崩溃了，D.S等人转移到安全的地方，カイ认出ネイ便是自己追寻的主人，而ネイ则回忆起这里的大森林便是当初和D.S初会的地方。

第三章

在一个未知的空间内，几个神秘的人物在谈论着D.S等人的行踪，看来他们是魔帝和女神トライヴン的同伴。

从"龙树"地域脱离的D.S此时正置身于一片冰天雪地之中，等待着众人的又将是怎样的考验呢？

针叶树林带

D.S感觉到已与ヨーコ越来越接近了，而イングヴェイ亦想起自己是属于"魔战将军"的一员。林中没有敌人出现，一直前行便可进入"大雪原"。

大雪原

这里的天空中有一首颜色变幻无常的极光，而远方则有两座山，山间有冰桥相连，桥上耸立着一座高塔。一阵大风过后，一匹巨大的黑马在前面出现，马上骑乘着一位戴着面具的年轻人，イングヴェイ立刻认出他便是自己的主人—冰之至高王カルニス，D.S队伍中魔战将军们的记忆也逐渐恢复。在カルニス的召唤下，イングヴェイ首先辞别D.S追随主人到"冰狱塔"去了，这时吟游诗人シェラ赶来，她想劝阻イングヴェイ，可惜已然不及。接着ザック、ロス、バ・ソリー、ブラド、ボル、マカパイン及ラン相继离开，シェラ为察明真相，终于加入队伍中，シーン则为劝哥哥ラン向"冰狱塔"方向追去。

ネイ感到那位カルニス有可能是和自己以及ガラ有相同的遭遇，于是决定独自去调查。

D.S与剩下的同伴继续前行，突然，远处的冰面裂开，一条形似鲸鱼的生物跃起，换气后又潜入了冰下，シエラ感受到它那强大的力量，并认为此生物并非邪恶！众人在雪原上又找到一个冰洞，可惜洞口布有结界，无奈众人只得向北方的"磁力吹雪之谷"进发。

磁力吹雪之谷

此处是通往支撑"冰狱塔"的两座高山的入口，但必经之路却被强力的电磁风暴所阻。サイクス又从异空间中走出，他告诉D.S磁场是由空中的极光所导致，所以要想登上那两座山就一定先找出极光的来源。说完他便又匆匆离去，看来他仍旧未能摆脱猎犬的追踪。D.S认为サイクス的话不错，而且看来在电磁场的干扰下，アンガス也有些异样，所以便率众从山谷中央的通道前往"水龙之祠"。

水龙之祠

进入祠堂后，アンガス恢复了正常，而シエラ则听到远处有龙的声音。

一直向北行，众人见到了被冰冻住的水龙，D.S认为只有カルニス才有这样强大的魔力。在シエラ的努力下，终于能与水龙沟通，水龙则以残存的力量为众人打开了"冰结湖迷宫"(即"大雪原"上见到的冰洞)的结界。

冰结湖迷宫

向东行可来到一个大坑处，在里面打倒キエリオスワーム并得到特殊道具"变虫"。

在东南角的一个宝箱中，众人找到了块隐藏着强大魔力的宝石"魔红玉"。当行至迷宫最北端，D.S发现那里有一充满了空气般液体的洞穴，据推测这种液体应是被称为"エーテル"的物质。D.S决定让ヴァイ潜到下面去探个究竟，在ヨルグ和ヨシュア的帮助下，ヴァイ被绑起来抛了下去(纯属被迫)，而D.S则以魔力令其视神经与自己相连。

液体中的景象十分诡异，其空间超乎想象的大，一些会发出微光的类似鱼类的生物在液体中游来游去。在将近二、三千米的地下，竟然还有着一个形似五芒星的古代遗迹，而大家曾在"大雪原"见到过的巨型生物则从遗迹中升起，众人及时的将ヴァイ拉了上来。

怒火中烧的ヴァイ本要与D.S理论，但在D.S将其称赞为"英雄"的一番夸奖后，也便无话可说了。

在离开迷宫之前，众人又找到了一条向西的通道，从这里可来到"ボラ之神殿"。

ボラ之神殿

(此处亦为分支情节，与游戏主干无关)在神殿尽头的祭坛上，众人会遇到太古之魔兽ボラ，打败它后，D.S亦将其魔力收为己用。

大雪原

众人回到"大雪原"又一次见到了那鲸状的巨兽，D.S抛出"魔红玉"，巨兽立刻向其射出的红光冲来，D.S用结界保护着众人并故意让巨兽将大家吞入口中。

巨兽体内

众人从昏迷中醒来，发现已置身于巨兽的食道附近，正当ヴァイ等以为这里不会有敌人出现时，D.S却发现影使ボル化身为影子一直在跟踪众人。ボル现身后显得十分苦恼，因为是主人カルニス的命令，所以他不得不与D.S交战，战败后，他拿出カルニス送给自己的"回复器"正欲使用时，被D.S夹手夺过。"回复器"在D.S手中的结界内爆炸，其他人得救了，D.S的右手却被炸得粉碎。原来这被ボル视为至高王的カルニス居心竟如此毒辣，他的"回复器"其实是将ボル连同对手一同炸死的自杀工具。D.S以其令人惊异的再生能力，很快令右手复原，而惶恐不安的ボル则在シエラ的劝说下明白カルニス可能也是被人控制才会如此倒行逆施。而与D.S一同将其解救才算是魔战将军真正的忠义，于是ボル加入队中。ヴァイ想了个办法，轻轻搔动巨兽的体壁，终于令它将众人喷到了外面。

暗黑空间

这里似乎是海底古代遗迹的外围部分，巨兽又游入了エーテル之海，シエラ推断说，巨兽有可能是与龙一样是存在于这个世界中的力量之一。

此时，众人只要转身走便可进入"海底都市遗迹"。

海底都市遗迹

整个遗迹是由中央的高塔，放射状的走廊以及五座神殿所构成，形似五芒星。高塔为结界所封闭，而ボル似乎对此地也不甚了解，只知道在那些神殿中还有着其他魔战将军，D.S则决定先去"火星宫"一探。

火星宫

神殿给人一种不协调的感觉，众人在尽头打败BOSSスティンガージープ后，又发现了一些类似操纵杆的东西，D.S成功的将其启动。众人走出"火星宫"，此时却发现入口已与原先的位置不同，看来那不协调感是由于神殿的错位而引起的，D.S决定先将其恢复本来的位置。

木星宫

路上会碰到奉カルニス之命前来阻拦的ラン，虽然他也不愿与D.S及カイ等为敌，但主命难违，战斗后他便撤走了。此迷宫真正的BOSS是ドーサルアーチャー，将其打败并拉动操纵杆后便可离开。

金星宫

在尽头打败BOSSブルバランサー，拉动操纵杆后直奔"土星宫"。

土星宫

在这里居然见到了被卷入黑洞的ジオン，但他的表情却很古怪，对时间的感觉上亦出现了偏差，他将爱刀"黑夜叉"交给弟弟シエン，自己则加入队伍。

打败神殿的BOSSアクェリアスゴート后，拉动操纵杆便可离去。

戏星宫

ラン又出现了，这次他的表情异常坚定，表示一定要与D.S等决一死战。当打败他后，他竟要拼尽最后的力量作舍身一击，危急时刻，シーン赶来，她拦在哥哥面前，并叫他回忆一下当初曾烧毁他们家乡的兵士。那些人亦如现在的ラン一样为了"愚忠"而盲目服从领主的命令。在她的劝说下，ラン终于放下了手

中的剑加入队伍。

打败BOSSリフレクトメイデン并拉动操纵杆，众人离开神殿，此时中央高塔的结界已被消除。

蚀影宫

因时空的扭曲，D.S等首先来到的并非高塔的正体，而是"蚀影宫"。

在宫殿尽头打败BOSSシアーライオン，跟着拉动操纵杆，那种不协调感终于消失，D.S等也得以进入真正的高塔—"太阳塔"。

太阳塔

在尽头的祭坛内侧，众人见到有一枚隐藏着黑色火焰的宝珠飘浮着，那里面蕴含的魔力比"魔红玉"还要大。シェラ估计这便是"大雪原"上空那道极光的来源。这时一个影子出现并向D.S等发动攻击，两回合后影子冷笑着离开了。D.S意识到这可能是某人以思念波的形式来试探众人的实力，看来对手与"魔帝"及"三妖魅"等同属一伙。D.S取下宝珠，其中的能量迅速注入他的体内，原本混乱不堪的记忆也变得清晰起来，失去的知识奇迹般的再生，D.S知道自己现在已有了一击便将"冰狱塔"粉碎的力量。在取得道具"黑太阳"后，大家回到"海底都市遗迹"。ラン用カルニス送给他的交通工具魔鬼鱼送众人游出了エーテル之海。

大雪原

天上的极光已消失了，而"磁力吹雪之谷"通往山上的道路也不再有电磁风暴阻挡。

磁力吹雪之谷

左面的山口被雪崩所阻，众人讨论一番后，决定先从右路登山。

双雪山(右)

众人在路上遇到了サイクス，这次他显得格外惊慌，并告知D.S自己的性格正在不知不觉中出现偏差，在劝D.S务必小心后便进入了异空间中。

远远已可望见三棱镜般的"冰狱塔"，マカパイン又出现了，战胜了后，在ヨシュア的说服下他终于成为同伴。マカパイン提醒D.S要小心塔内的魔战将军，尤其是イングヴェイ。

冰狱塔

这座塔并非简单的立于冰桥之上，而是被巨大的浮游魔力所包围。

前进途中，首先遇到的是ロス，他表示知道现在的カルニス被人控制而且自己也愿加入D.S的队伍，但他提出希望能与D.S作一次畅快的对决，考虑到前途未卜，D.S决定还是不与其交手(选择"やめところ")。ロス入队了，但前面的路却还长着呢！

下一个遇到的是バ・ソリー，他服下了カルニス送给他的魔法药水攻向D.S，打败他后，本来想用体内寄生虫来令身体复原，但却意外的发现寄生虫竟已大量死去，看到他痛苦的样子，D.S使用魔法帮他恢复过来。

D.S告诉バ・ソリー他所服下的药水其实有着只能短时间提高能力，但却会令体内寄生虫死亡的效用，バ・ソリー一听后非常愤怒。原来，他出身于一个与虫共生的种族，但因他体内的寄生虫异常的多并且他将虫视为值得去爱的生物所以遭到放逐。孤独的バ・ソリー怀着一个理想，那便是为这些虫建立一个不被排斥的乐园。カルニス是第一个对他表示敬意而且了解其理想的人，所以バ・ソリー便将他视为值得自己去誓死效力的主人。

为了帮助D.S等令カルニス清醒，バ・ソリー加入队中，他吸收了D.S交给他的"变虫"，身体开始有了一些肉眼所难以察觉的变化……

经过转移点，众人来到"冰狱塔"中心区域，路上要在打倒敌人后获得"冰狱塔"中心部之键1及键2后才可前行。跟着众人遇到了ザック，虽然将他打败，可他却坚持要死战到底。这时，突然有无数短刀从他头顶落下来，幸好ヴァイ飞身扑来将他推到了陷井外。ザック相信真正的カルニス绝不会采用这种卑鄙的手段，于是加入队伍一同去追察真相。

接下来遇到的ブラド，打败他后，D.S告诫他盲目的忠诚并不是真正的骑士道，ブラド被此言点醒，决定加入队伍去找カルニス对质。

在打倒敌人取得"冰狱塔中心部之键3"后，从人找到了最后一位魔战将军イングヴェイ，当他看到许多同伴已加入D.S队中并听了他们所叙述的各自的经历后，终于放下了手中的剑。

イングヴェイ回忆起自己本是王国的骑士，但腐败的统治者骄奢淫侈，百姓苦不堪言，自己卓越的才能也只不过是被人利用的工具而已。直到有一天，カルニス率领叛军以摧枯拉朽之势将王国灭亡，其英明果决的形象令イングヴェイ深深折服，并决心追随カルニス一同创造理想中的平等国度。

イングヴェイ加入队伍，一行人向"冰之斗技场"进发。

冰之斗技场

"冰之至高王"カルニス已在斗技场中等候众人，魔战将军们决定不介入他与D.S的决战，调整好队伍后，双方的战斗开始了。

数回合过后，カルニス败下阵来，可看他的表情却丝毫没有颓丧的意思，这时一道闪电凌空劈下，カルニス顿时被击中。使用闪电的人正是雷帝ネイ，她告诉众人"至高王"并非カルニス，而是前任四天王之一的ガイン。

其实，D.S手下的四天王指的是在其四百年的人生中，每代四名最强助手的称号，这些人有的因年老而死，有的则在激战中阵亡，这时D.S便会提拔新人以填补空缺。在一百年前，当时的四天王是与现在完全不同的四位，那时ガラ尚未出生，ネイ还只是个小女孩儿，而カルニス则刚被D.S收养，D.S身边最强的战士便是魔剑士ガイン。不过，此人野心勃勃，一心要夺取D.S的统治权。一次，D.S在一片可将魔力封印的大陆作战时身受重伤，ガイン趁此机会便要对D.S痛下杀手，可惜却被虽然年少但精明强干的カルニス所察觉。カルニス将ガイン击败，并从此取代了他的位置。

ガイン的亡灵不甘寂寞，在这片大陆上他被D.S的敌人赋予了实体，并假扮カルニス向D.S复仇。事情既已败露，ガイン也不再隐瞒，疯狂的向众人扑来。ネイ加入队伍后，决战展开。当第一次打败他后，他取出一柄黑色的大剑—食魂剑，以其发动了巨大的能量刀波"黑色断头台"。蓦地，另一股力量冲来抵消了

"食魂剑"的攻击。来人正是忍者之王ガラ，他加入队伍与ガイン展开第2轮较量。ガイン再度败北，"食魂剑"落下插入冰面，而其亡灵亦被实体从中抽离，与此同时，那个曾在"太阳塔"见过的"魔性之影"又出现了。

ガイン的实体开始膨涨，最终变为巨大的兽人"狼麒"，他先吞掉了ガイン的亡灵，然后便开始向D.S等人攻击。他的实力并不强，战败后他要胁说要毁灭封在"冰狱塔"下的水龙。D.S运用起在"太阳塔"中恢复的魔力，以"死黑核爆地狱在"狼麒"身边结成了魔法障壁，超高的热能将"狼麒"彻底消灭，"冰狱塔"则向下沉去。

这时，ジオン拾起地上的"食魂剑"，一种似曾相识的感觉涌上心头，而シェン见到他的神情后也好象想起了什么……

"冰狱塔"崩塌了，而D.S所释放出的火焰冲入永冻冰河，解开了水龙的封印。水龙醒来了，火球的红光则引来了"エーテル之海"中的巨兽，它将水龙吞掉，另一种形态的真正水龙出现了，原来被冻结的水龙是智慧，巨兽是失去智慧的力量，而魔力球则是生命力，当它们融合时，水龙便恢复了本来面目。

水龙盘旋上升，"大雪原"被融化，大地复苏。在"冰之斗技场"毁灭前，水龙将D.S等送上了天空的彩虹，接着便向天边飞去……

第四章

在彩虹中，D.S梦到自己诞生时的情景，那是个以魔法为主的时代，人类濒临灭绝，D.S凭借其超卓的力量而成为传说中的魔人。但是，当他看到无数人为了"爱"而战斗甚至死亡后，才发现自己原来是欠缺这种感情的。D.S预感到死期将近，于是采用了转生之术，转生后的他被封印在一个小男孩的体内(详情可参看原著)，就在那段时间里，他与ヨーコ相识，逐渐找到了他一直缺少的感情—爱！

与破坏神的战争中，ヨーコ不幸身死，D.S毫不犹豫的将自己灵魂的一部分分给了她。现在ヨーコ的记忆终于在D.S的脑海中苏醒，他发誓不论敌人是神灵还是恶魔都一定要救回心爱的人……

黑斑洞

当D.S醒来时，发现自己已是置身于一个洞穴内，这里四周的岩壁有着古怪的斑纹，而如同生物呼吸般的风声则阵阵传来。

同伴们大多都失散了，目前只剩下忍者之王ガラ、雷帝ネイ和アンガス。忽然，一阵剧痛出现在D.S的心肺之间，而ヨーコ玉的颜色也暗淡下来，莫非是ヨーコ出了什么事？

ネイ推断这与D.S将部分灵魂分给ヨーコ有关，众人继续上路，D.S则因痛楚而暂时无法参战。这时，ガラ发现D.S背后系着一条妖斩线，原来那是マカパイン在与众人失散前放出以确定D.S位置用的。虽然他还在口口声声说要复仇，但还是会加入队伍。

路上众人发现壁上的斑纹实际上是生物的细胞，而据マカパイン讲象这样的细胞洞中还有许多，接着众人遇到了ロス。当行至洞穴尽头时，出现在面前的是一幢黑色的大屋。

黑之馆

这里与外面的洞穴类似，看来都是位于某种生物的体内，地上尽是黑色的肉块。

走了一段会碰上バ・ソリー，他说自己曾放出体内的虫四处察看，可惜却被地上的细胞吞噬了。他加入队中后，众人可去位于西南角的房间，在有一连五个宝箱的地方，D.S等找到了シェン，他正望着手中的短剑"胁差"发呆，而他腰间还佩戴着ジオン的"黑夜叉"。听到D.S的呼唤声，他才从沉思中醒来并说ジオン可能是因为躲避自己而不愿现身。シェン也成为了同伴，众人向西走到一个癌细胞正迅速增长的地方，打倒敌人BOSS，可取得"黑之馆之键1"。接着向大屋右边进发，途中可找到了吸血鬼イダ。

继续前行，D.S遇上了イングヴェイ，交换情报后シェン问イングヴェイジオン是否为魔战将军的一员，イングヴェイ被他这一问才想起ジオン在"冰狱塔"时亦没有象其他人那样想起自己魔战将军的身份，而シェン则说这可能是因为ジオン有一些不愿恢复的记忆……

イングヴェイ加入了队伍，他身上还带有战胜守屋BOSS而取得的"黑之馆之键2"，再加上于另一处打倒敌人获得的"黑之馆之键3"，便可开启三叉路左右两边尽头的宝箱，这之后中央那条路上的门便会打开。在里面一个令人作呕的怪物コルドロン出现，这时ザック赶来，在他的激励下大家总算将BOSS击毙。

"黑之馆"即将坏灭，众人从秘道离开了这里。

气洞

D.S的肺部已不再痛楚，看来那守"黑之馆"的BOSS是负责他肺部诅咒的，虽然心脏还隐隐作痛但已可入队战斗。

这时ネイ与ガラ谈起四天王的最后一人，然而看来她的记忆尚未完全恢复……

在入口附近，众人又遇上了迷路的ブラド，ザック听D.S赞ブラド有所进步时，立刻说这其实是进化(这两人总爱吵架，而ザック一直认为ブラド巨大得不象人类！)，结果自然免不了又是大闹一场……

到叉路口时北行，此人来至一个花状的结界前。花瓣异常坚硬，即使用刀剑亦无法损伤，当D.S正欲以魔法将其破坏时，サイクス又出现了，他说这花是用来突破高次空间的加速装置，此外他还拜托D.S帮他找到能令自己力量恢复的道具，然后便又进入异次元继续他那逃亡之旅。

D.S等从叉路向西南行，快到出口时，一个戴着牛头骨面具的人拦住了去路，他自称是暗黑僧，说完后便消失了，众人立刻随后追去！

溶解雨之湿地

这是一个相当大的地下空间，众人登上一条长长的木桥。路上先遇到了ヴァイ，而后又发现了似乎处于催眠状态的ヨシュア。ヨシュア对自己身为魔法剑士却被敌人用魔法偷袭一事十分惭愧，而众人同时看出他十分担心カイ的行踪。

又走了一段路，众人发现カイ倒在地上，ヨシュア连忙将其抱起，而カイ则显得十分羞涩。イングヴェイ认为敌人既然能无声无息的将ヨシュア和カイ击倒，那么他很有可能具有变身为其他人的能力。

接下来众人又遇上了ラン，他一见众人却显得十分有敌意，原来他一直遭到一位神秘人物的偷袭，而ラン认为那人就在

D.S的队伍中。ヨシユア与カイ解释了半天，这才令ラン放下心来加入队中。

D.S等向南行碰到了ボル，マカパイン为试探他是否真是ボル而问他知不知道自己右眼的秘密，在证实了其真正身份后(实际从未有人见过マカパイン的右眼)，ボル加入队伍。

正行间，シオン腰间的“黑夜叉”和“药师丸”一同震动起来，而ジオン则与此同时在酸雨中出现。众人立刻感到这兄弟两人身上都散发出强烈的杀气。シェン首先开口，他向D.S等讲述了自己与シェン间的恩怨——

原来ジオン与シェン出生于一个被称为“影流”的门派，ジオン作为兄长，各方面都比シェン略胜一筹，而シェン也十分尊敬这位大哥。一天，ジオン的父亲将一位名叫真理惠的女孩儿介绍给ジオン，两位年轻人一见钟情。可事隔不久，ジオン的父亲突然宣布将“影流”继承人的位置传给シェン，并命令シェン与真理惠结婚，ジオン则被逐出了家门。在父亲的逼迫下，シェン娶了真理惠，继而父亲又以シェン剑术未精为由宣布拒绝引退，原来这都是父亲早已安排下的圈套。在以后的日子里シェン与真理惠情意渐生，为了成为真正的男子汉，シェン日夜勤练技艺，其优秀的天份也慢慢显露出来！

一年后的一个晚上，手执“食魂剑”的ジオン回到了家中，他是来报仇的，父亲倒在其剑下，但当他前去与シェン决斗时，不慎失手杀死了真理惠，这样一来一道无法弥补的缺口便留在了两兄弟的心中……

正当两人要决一生死时，D.S决定要出面阻止(选择“止めねえと……”)，在挡了他们三个回合的攻击后(只可使用防御指令)，两兄弟终于罢斗。D.S令两人明白到人不可为记忆所束缚，又加之双方也理解彼此都真心爱着真理惠，所以前嫌冰释，又合好如初，ジオン也加入队中。

向北行了一阵，众人突然被一个看不见的敌人袭击，这时ヨルグ出现，大家自然对他深表怀疑，不过ボル却指出真正敌人是ヴァイ，原来イングヴェイ之前已请ボル在影子中设下结界以监视各人的行动，结果发现ヴァイ其实是暗黑僧所假扮，可惜还是被他逃掉了，而ヨルグ则加入队伍。

在快到出口的地方，众人发现了昏迷的ヴァイ，这回是“正版”没错了！

杜亚迪拉姆隧道

众人来到一条充满矿物质的隧道中，因为一路上不断发现有沾了水的纸人，所以ネイ推断シーン就在附近，果然过了不久便找到她并令其加入队中。

兰基哈斯岛

又是一个巨大的地底洞穴，这里热力四散而且充斥着硫磺的气息。途中众人遇到了シェラ，她入队后又前行了一段路便可与BOSSキヤンサードラゴン决战。

在留在火山口的巨龙头盖骨中，大家又发现了一件奇怪的装配，ガラ在ネイ的逼迫下将其拾起，原来那是件名为“次元刀ブースター”的道具。

在叉路口东行，众人会来到スーゼミ之神殿。

スーゼミ之神殿

在入口附近，イダ出现加入队伍。众人来到神殿最深处与BOSSスーゼミ决战，胜利后，D.S总算将三个超级魔神的力量凑全并封入体内，相信只要假以时日便可好好运用。

回到“兰基哈斯岛”向南行，D.S等人进入“血路”。

血路

此处与其他地方不同，并没有溶岩的踪迹，D.S猜测这条与气管相似的通道与对他心脏的咀咒有关。

众人又遇上了サイクス，看来他在次元猎犬的追踪下已精疲力尽，但当他看到自己一直在寻找的“次元刀ブースター”竟在ガラ腰间时，希望之火又重新点燃，在D.S的配合下，他终于将BOSSフェータルチェイサー永远封在异次元中，而随后サイクス亦正式成为同伴。

癌脏宫

离开“血路”，众人来到一个构造极似胸腔的洞穴，而那个象心脏般悬浮着宫殿则被许多癌细胞所包围，D.S知道只有将繁殖这些细胞的家伙打倒才能解除咀咒。

从西北的转移点进入隐藏区域，用打败敌人得到的“癌脏宫之键”打开正北方的门，里面会找到BOSSアビサルブリーグー。将其击败后，癌细胞开始溶解，D.S的心脏康复了，而ヨーコ玉也再度放射出光辉。

正当大家要继续前进时，ロス在敌人的残骸中找到了寻找已久的宝珠，利用它终于完成ロス专用的最强之剑—重力剑的打造。

绕过残骸北行，众人进入了“癌脏宫中枢部”。

癌脏宫中枢部

在尽头的房间中，众人终于又见到了暗黑僧，D.S以自己的杀气将其面具击碎，发现此人竟是手下四天王中的最后一位—アビゲイル。很明显，他的精神也被某人控制了，他声称自己已在虚神的引导下领悟到“人类本不应存在于宇宙中”这一真理，但要灭亡人类，首要的任务是夺取D.S的力量。

与アビゲイル战斗后，他总算清醒过来。原来，他本是利用生体技术而活了四百年以上的旧世界科学家之一。在那曾盛极一时的旧世界科学文明中，人们发现了一种超越原子及光子的新的能源—灵子能，那是利用人类的灵魂所产生的力量。这一理论的诞生使人类进入了前所未有的繁荣时代，但很快随着灵子能被应用到军事上，悲剧诞生了—科学家制造了究极生体兵器“破坏神”，可拥有了智慧的“破坏神”却背弃了人类，以其毁灭性的力量发动了攻击。而实际上寄生在“破坏神”体内的，竟是一直被科学所否认的“天使”军团，接着，堕天使撒旦出现，神魔大战一场，当他们回到本来的次元时，人类已有90%以上丧生！

发明“灵子理论”的是十位被称作“十贤者”的科学家，他们被后世的人尊为神明，而アビゲイル也是其中的一员。在他的脑海中，“人类的灵魂不该被随意玩弄”的观念始终索绕，终于他离开了“十贤者”，并把理想寄托在人造人D.S身上，大破坏后出现的D.S利用灵子力复活了古代秘术，逐渐称霸乱世，アビゲイル则以一名普通人的身份加入到D.S的军团中。

当アビゲイル进入这个世界后，因与D.S失散，所以精神被“虚神”所控制，成为了所谓的“暗黑僧”。

精神的束缚已被解除，アビゲイル忽然向空间发动了攻击，原先隐伏着BOSSオクトール被实体化，D.S等上前与其战斗，胜利后D.S念动咒语召唤出龙的力量，原来龙便是这世界的生命之力，而D.S则是世界中的第四条龙，他将水龙的绝对冻气、

翼龙的高压雷电、地龙的金属气息一同释放出来，敌 BOSS 彻底毁灭，アビゲイル则正式加入队伍。

D.S 以自己的意志开启了通往更高次元精神世界的通道，那个以前曾见过的花状结界开始高速旋转，众人来到最终的战场……

第五章

一直在阻挡 D.S 的敌人实际上是在人类诞生初期受崇拜的古代神，他们是靠吸收低次元生命体的精神能量来维持并扩大自己的力量。在人类进化过程中，对造物主的崇拜使古代神逐渐失去了地位，而维护造物主之绝对权利的天使军团更将其贬斥为异端邪神，进而以正义之名将其铲除。古代神从人类的记忆中消失了，但他们却绝不会甘心寂寞，一直在寻找反攻的机会。此次，他们将希望寄托在能产生无限灵子力量的 D.S 身上，于是虚神进入了 D.S 精神世界，而机警的 D.S 则马上将以四天王为首的同伴也召唤到自己的精神中。

在高次意识界里，天空中的云旋涡般聚在一起，中央则有一只巨大的眼睛。远处，一座高塔耸立在旷野中，而塔顶则象是有一只白色的卵。塔的四周有不少奇怪的建筑物，看来那便是虚神的城堡。

这里是 D.S 的精神世界，但被召唤来的各人包括虚神在内都以实体存在，然而失散已久的ヨーコ又在哪里呢？

接近虚神的城堡时，イングヴェイ发现カルニス倒在地上，D.S 看出他是因魔力使用过度而昏迷，因此使用ヨーコ玉将其救醒。看到カルニス平安无事，魔战将军们欢欣鼓舞，而カルニス对属下们的表现亦十分满意。原来，当カルニス被召唤到 D.S 的精神世界后，他立刻便察觉到了敌人的意图，由于カルニス曾有杀死生母的痛苦记忆，所以虚神本认为他的精神最为脆弱，谁知カルニス早得到 D.S 的指点而不再迷失本性，他以顽强的意志独自闯入高次意识界，并奋不顾身的与化身为 D.S 的敌人战斗，直到保护着ヨーコ建立起她自己的结界—莲塔。(这便是序幕动画所展现的内容。)

カルニス成为同伴，D.S 等向“虚神王之岩”进发。

虚神王之岩

城堡内四处弥漫着强烈的妖气，石壁上刻着那些被遗忘的古代诸神。路上，D.S 想起了一条更加强力的咒语。

在城堡的深处，众人发现有一扇门被强大的魔力所封印，此时先不理会它。从西边的通路前进，SAVE 进度后进入“莲塔”。

莲塔

塔内已有魔物出现，看来ヨーコ的力量正在减弱。ネイ虽视ヨーコ为情敌，但她毕竟不愿见到 D.S 伤心，所以催促他加快脚步。这时，封印在 D.S 体内的三位魔神终于完全屈服，D.S 从此可在战斗中使用最强咒语“エーディー・オー。

此塔共有四层，通过后便是终点站—巨大圣堂。

巨大圣堂

圣堂中央有一块巨大的血色水晶，当 D.S 用手触摸水晶表面的裂痕时，水晶放出耀目的光芒将众人吸到了ヨーコ的精神深层结界的内侧。

此时的ヨーコ表情呆滞，在她身边站着一个与 D.S 外貌相同的人，他便是“虚神王”

虚神王说ヨーコ的精神已被他所控制，并引诱 D.S 与他融合以达成统一宇宙的野心。D.S 当即断然拒绝(选择お断りだね)，但却被虚神王以雷电困住陷入痛苦中。原来，虚神王得知 D.S 曾对ヨーコ施以“轮魂之秘法”，于是便与和 D.S 分享灵魂的ヨーコ捉住，再将其精神控制，使她认定虚神王才是 D.S，并将真 D.S 的人格逐渐消灭。

D.S 暂时不能参加战斗，所以便要由同伴们出手对付“虚神王”。大战一场后，虚神王败北，他无奈只有显出本来面目，此刻 D.S 也摆脱了束缚加入战团。

虚神王彻底输了，D.S 在其四周建起魔法阵，并以“超原子崩坏励起”将之化为灰尽。

ヨーコ猜醒过来。随着一道金光，众人重返现实世界。经历了这场战斗，大家才发现和虚神战斗的舞台是一片以ヨーコ的身体为形象的大地，原来ヨーコ在 D.S 心中的位置竟是如此的重要。那 D.S 在ヨーコ的心中又怎样呢？虽然她从来未说出口，但只要看一看她脸上幸福的微笑便会明白……

全人物魔法、奥义一览表

D.S

属性	奥义	消耗 MP	形态	范围	效果
火	ダムド	5	单人	1×1	损伤
火	デイオ	6	一体 2 人	3×3	损伤
光	アンセム	10	一体 2 人	3×3	损伤
无	レイ・ヴン	10	单人	1×1	浮游状态
风	ソドム	14	一体 2 人	3×3	损伤
地	トラシユガン	14	一体 2 人	3×3	损伤
火	ナパーム・デス	15	单人	1×1	损伤
火	インテリペリ	18	一体 3 人	敌区域	损伤
火	ヴォン・ファイオ	18	一体 2 人	3×3	损伤
光	スキツドロア	18	一体 2 人	3×3	损伤
风	ディエンティアー	19	一体 2 人	3×3	损伤
火	ガンズン・ロウ	21	一体 2 人	3×3	损伤
火	セバルチユラ	21	单人	1×1	损伤
暗	ベノン	21	一体 2 人	3×3	损伤
地	アシツドドリツカー	25	一体 2 人	3×3	损伤
火	ヴァウワーウ	25	一体 2 人	3×3	损伤
光	レイ・ボウ	25	一体 2 人	3×3	损伤
火	ヘリオン	28	一体 3 人	敌区域	损伤
火	マーシヤル・ロウ	28	一体 2 人	3×3	损伤
火	エグ・ソーダス	32	一体 4 人	敌区域	损伤
暗	ベノン 2	33	一体 2 人	3×3	损伤
无	轮魂术	120	单人	术者本人	回复圣玉 MP

アビゲイル

无	レイ・ヴン	10	单人	1×1	浮游状态
无	アスプ	12	单人	敌区域	破坏不死物
无	アビゲイルホーマー	12	单人	1×1	消去敌人
地	盲死荆棘	24	一体 4 人	敌区域	损伤
无	冥导穴	15	单人	1×1	出现不死特消去区域
暗	トール	19	一体 3 人	敌区域	损伤
地	ヘレタイカ	19	一体 3 人	敌区域	损伤
地	ズオサイダル	21	一体 3 人	敌区域	损伤
暗	ギラン・イーラ	22	一体 3 人	敌区域	损伤
暗	フォ・ビ・ドゥーン	25	一体 4 人	敌区域	损伤

ガラ

风	忍法七身分身	5	单人	术者本人	加速
无	庆云鬼忍剑	10	单人	3×3	损伤
无	超・轰天雷忍剑	14	单人	3×3	损伤
地	スグゾゼストライク	16	单人	1×1	损伤
地	スカシドボンバー	13	单人	1×1	损伤
无	魔神剑	13	单人	1×1	损伤
无	真・魔神剑	14	单人	1×1	损伤
无	魔神闪光断	18	单人	1×1	损伤

アーシエス・ネイ

无	レイ・ヴン	10	单人	1×1	浮游状态
无	デフ・レイバー	12	单人	双方区域	干扰状态
无	龙击罗刹斩	13	单人	1×1	损伤
风	ソドム	14	一体2人	3×3	损伤
无	超弹道雷击剑	14	单人	3×3	损伤
无	剑王月风岚舞	16	单人	敌区域	损伤
雨	霸皇剑雷击鹫爪斩	16	单人	1×1	损伤
风	バルヴォルト	16	一体3人	敌区域	损伤
风	ライオツト	18	一体3人	敌区域	损伤
风	雷神王彗星斩	18	单人	1×1	损伤
风	ディエンテイアー	19	一体2人	3×3	损伤
风	ギルバルト	20	一体3人	敌区域	损伤
风	タスラ	22	一体4人	敌区域	损伤

カルニス

水	タンカード	7	一体2人	3×3	损伤
无	ダンジグ	10	单人	1×1	魔法反弹
水	サナトス	15	一体2人	3×3	损伤
水	ワイアーンディ	19	一体3人	敌区域	损伤
水	アクシーズ	21	一体3人	敌区域	损伤
水	ビスカヤー	21	一体2人	3×3	损伤
水	テスタメント	24	一体4人	敌区域	损伤

ヴァイ

无	增长天金钢击	7	一体2人	3×3	损伤
火	ディオ	6	一体2人	3×3	损伤
无	士魂极真斗技	10	单人	1×1	损伤
火	ヴォン・ファイオ	18	一体2人	3×3	损伤
无	毗琉流冲天击	19	单人	1×1	损伤
火	ヴァウワーゥ	25	一体2人	3×3	损伤

ヨシユア

无	蝶舞阿修罗斩	5	单人	1×1	损伤
无	阿修罗天空斩	10	单人	1×1	损伤
光	アンセム	10	一体2人	3×3	损伤
无	毗卢舍那闪空斩	15	连续3人	1×1	损伤
光	スキツドロア	18	一体2人	3×3	损伤
光	レイ・ボウ	25	一体2人	3×3	损伤

ヨルグ

无	伐析罗黑狼剑	4	单人	1×1	损伤
水	タンカード	7	一体2人	3×3	损伤
无	伐析罗天狼裂牙	8	单人	1×1	损伤
无	群狼骨杀法	19	连续3人	1×1	损伤
水	コナトス	15	一体2人	3×3	损伤
水	ビスカヤー	21	一体2人	3×3	损伤

シエン

无	不动冥王剑	4	单人	3×3	损伤+昏迷
无	虚空剑	5	单人	3×3	损伤+昏迷
无	冥王断空剑	10	单人	3×3	损伤+昏迷

アンガス

无	持国天撤甲斩	6	单人	1×1	损伤+弹开
无	持国天旋枪弹	13	连续2人	1×1	损伤+弹开
无	持国天超钢贯破	19	连续3人	1×1	损伤+弹开

ルイ

无	妖击百裂斩	8	单人	1×1	损伤+攻击力降低
无	虎咆爪裂斩	10	单人	1×1	损伤+昏迷
无	攻击鬼动剑	11	单人	1×1	损伤+睡眠
无	超攻击歼术剑	14	单人	1×1	损伤+即死

シーン

无	咒符・软甲酸雾	2	单人	3×3	敌物理防御降低
无	咒符・斑蛇吐毒	5	单人	3×3	毒
无	咒符・幻光诱梦	7	单人	3×3	睡眠
无	咒符・式蜂骚舞	9	单人	3×3	干扰
无	咒符・爆炸冲波	11	单人	3×3	昏迷
无	咒符・胡蝶乱舞	12	单人	3×3	迷惑

ダイ

暗	吸血破坏光线	9	单人	1×1	损伤
暗	ドメイン	9	单人	1×1	HP吸收
暗	兽巢穴	10	单人	1×1	出现兽类消去区域
暗	大回转吸血破坏光线	10	单人	3×3	损伤
暗	大回转エビ投げ光线	12	单人	敌区域	损伤
暗	メガ・ドメイン	12	一体2人	1×1	HP吸收
暗	ギガ・ドメイン	16	连续3人	1×1	HP及MP吸收

ブラド

无	烈坏怒号击灭破	9	单人	1×1	损伤+弹开
无	火龙炮击突击波	13	单人	1×1	损伤+弹开
无	ブレード・ホイール	16	单人	1×1	损伤+弹开

ボル

无	カゲヌイ	4	单人	1×1	停止
无	影渡り	7	单人	术者本人	瞬间转移
无	影道冥王斩	11	单人	1×1	损伤
无	乱れカゲヌイ	11	单人	3×3	停止
无	影道疾风斩	13	单人	1×1	损伤

サイクス

无	物理次元断层	1	单人	3×3	物理防盾
无	魔力次元断层	5	一体2人	3×3	魔法防盾
无	星芒空牙破	5	单人	3×3	损伤
无	空间跳跃	6	单人	1×1	瞬间转移
无	大杀界次空烈断	10	单人	3×3	损伤
无	时空反转连结	14	一体3人	3×3	麻法反弹
无	歪空间固定	11	单人	不规则3×3	产生障碍物
无	转移自在阵	16	一体2人	己方区域	瞬间转移

イングヴェイ

无	光速剑	3	单人	3×3	损伤
无	孜擦帝王剑	5	单人	3×3	损伤
无	震空霸王剑	9	单人	3×3	损伤
无	超·震空裂破	11	单人	3×3	损伤

マカパイン

无	妖斩蔑裂罗丝	9	单人	3×3	损伤+即死
无	妖斩无限破裁罗丝	11	单人	敌区域	损伤+即死
无	罗丝千方阵	8	单人	1×1	损伤+即死

シェラ

无	瘴气之沼	3	单人	1×1	产生毒区域
无	风缠ラ華の诗	5	单人	1×1	加速
无	睡魔之茂密	5	单人	1×1	产生睡眠区域
无	吸精之寄生木	7	单人	1×1	产生降攻击力区域
无	愤怒之森林	9	单人	1×1	产生损伤区域
无	幻妖 斩闪空花吹雪	9	单人	3×3	损伤+迷惑
无	刚力招来之诗	9	单人	1×1	攻击力上升
无	ざわめく妖树	11	单人	1×1	产生干扰区域
无	天翔恋诗	12	单人	1×1	浮游
无	紧缚之椋	13	单人	1×1	产生停止区域
无	蛊惑之泉	14	单人	1×1	产生迷惑区域

バ·ソリー

无	刚力斥力鬣蛆	4	单人	1×1	损伤+毒
无	死坏食腕溶虫	7	单人	3×3	损伤+毒
无	溶解唾液吐泻	7	单人	1×1	敌物理防御降低
无	魔鬼皿虫	13	单人	敌区域	损伤+毒
无	虫毒穴	10	单人	1×1	产生昆虫消去区域
无	爱国富士山落	12	单人	1×1	损伤

イダ

水	双天曲翰扇	8	单人	1×1	损伤
地	碎尘激震腕王	11	单人	不规则 3×3	地召唤神
地	神踏踏	15	一体 3 人	敌区域	昏迷
风	轰天电灭皇帝	13	单人	不规则 3×3	风召唤神
暗	坏烂黑死大后	14	单人	不规则 3×3	暗召唤神
水	放天流影翰舞	17	连续 3 人	1×1	损伤
火	爆流歼热王子	15	单人	不规则 3×3	火召唤神
水	击炮冷冻公女	17	单人	不规则 3×3	水召唤神

ザック

无	ワルダードライバー	4	单人	3×3	损伤
无	ワルダー分身	5	单人	术者本人	加速
无	メテオ·ドライハー	7	单人	3×3	损伤
无	ケイジングブリズナ	11	单人	3×3	损伤

ロス

无	重力反转	6	单人	1×1	浮游
无	ブービートラップ	7	单人	1×1	产生损伤陷阱
无	超电磁ツイスター	11	单人	1×1	产生停止陷阱
无	电磁ヒルドアップ	13	单人	1×1	产生磁石
无	超重力子弹	17	一体 2 人	1×1	产生黑洞

ジオン

无	白骨之虐杀者	6	单人	1×1	损伤+HP吸收
无	黑之断头台	11	单人	1×1	损伤+HP吸收
无	十文字断头台	13	单人	1×1	损伤+HP吸收
无	混沌之处刑者	14	单人	1×1	损伤+HP及MP吸收+攻击力

ラン

无	爆裂一文字斩	4	单人	1×1	损伤
无	飞翔V字斩	6	单人	1×1	损伤
无	烈风圣剑突	14	连续 2 人	1×1	损伤
无	ウイニングW	20	连续 3 人	1×1	损伤

ヨーコ

无	愈しの指	2	—	1×1	HP回复(小)
无	净めの瞬き	3	—	1×1	解毒
无	圣护幕	7	—	己方区域	物理防盾
无	辉きめ御手	8	—	1×1	HP回复(大)
无	祝福	9	—	1×1	加速+攻击力提高
无	月光の祈り	10	—	1×1	MP回复
无	激励の舞踏	12	—	1×1	回复攻击力
无	霸邪灵阵	12	—	己方区域	魔法了防盾
无	爱の张り手	15	—	1×1	解除迷惑
无	金色の愈し手	15	—	1×1	复活
无	镇静の眼差し	15	—	1×1	干扰回复
无	神气防壁	15	—	己方区域	精神防盾
无	目觉めの瞬き	3	—	己方区域	回复不和、昏迷、睡眠
无	白银の愈し手	16	—	1×1	HP全回复
无	退魔	17	—	敌方区域	不死物消去
无	女神のロつけ	17	—	己方区域	全不良状态回复
无	大地之净波	18	—	己方区域	全区域状态初期化
无	女神之大天秤	19	—	双方区域	人物状态初期化
无	乙女之抱拥	32	—	己方区域	HP回复(大)
无	圣母之抱拥	64	—	己方区域	HP全回复
无	真银之殉教者	100	—	己方区域	MP 0复活+HP全回复

合成奥义一览表

F.F.F

人物:カイ、シェラ、シーン

属性:无

消耗 MP:19

形态:连续 3 人

范围:1×1

效果:损伤+迷惑

インヴァリュート

人物:カイ、ラン、ヨシュア

属性:无

消耗 MP:21

形态:一体 3 人

范围:敌区域

效果:损伤+不规则效果

スプラツターハウス

人物:バ·ソリー、ダイ、アビ

ゲイル

属性:无

消耗 MP:24

形态:连续 3 人

范围:1×1

效果:损伤+睡眠

影流奥义 风

人物:ジオン、シェン

属性:无

消耗 MP:18

形态:连续 2 人

范围:1×1

效果:损伤

爆炸剑 2

人物:カイ、ヴァイ

属性:火

消耗 MP:13
形态:一体 2 人
范围:敌区域
效果:损伤

ダブル・ギタリズ
人物:カイ、ラン
属性:无
消耗 MP:13
形态:连续 2 人
范围:1×1
效果:损伤

真空百裂斩
人物:カイ、ヨシュア
属性:无
消耗 MP:15
形态:连续 2 人
范围:1×1
效果:损伤

咒符火炎鞭
人物:ラン、シーン
属性:火
消耗 MP:17
形态:一体 2 人
范围:3×3
效果:损伤

ソニツクネイル
人物:シェラ、イングヴェイ
属性:无
消耗 MP:17
形态:连续 2 人
范围:1×1
效果:损伤+攻击力降低

格技连杀法
人物:ザック、ヨルグ
属性:无
消耗 MP:15
形态:连续 2 人
范围:1×1
效果:损伤

不死身攻击
人物:バ・ソリー、ダイ
属性:无
消耗 MP:13
形态:连续 2 人
范围:1×1
效果:损伤+不规则效果

ロケツトドライバー
人物:ザック、ブラド
属性:地
消耗 MP:14
形态:一体 2 人
范围:知箬域
效果:损伤

斥力钢丝乱波
人物:マカパイン、ロス
属性:无
消耗 MP:14
形态:一体 2 人
范围:敌区域
效果:损伤

冥王影之太刀
人物:ボル、シェン
属性:无
消耗 MP:17
形态:连续 2 人
范围:1×1
效果:损伤

パラサイトホール
人物:サイクス、バ・ソリー
属性:地
消耗 MP:15
形态:一体 2 人
范围:1×1
效果:产生黑洞

魔兽操水晶
人物:カイ、イダ
属性:无
消耗 MP:19
形态:一体 2 人
范围:3×3
效果:损伤

トリプルソード
人物:ジオン、ラン、イングヴェイ
属性:无
消耗 MP:18
形态:连续 3 人
范围:1×1
效果:损伤

重力加速双斩波
人物:バ・ソリー、ロス、ブラド
属性:地
消耗 MP:19
形态:连续 3 人
范围:1×1
效果:损伤

デス・シンフォニー
人物:マカパイン、ザック、シェラ
属性:水
消耗 MP:23
形态:一体 3 人
范围:敌区域
效果:损伤+迷惑

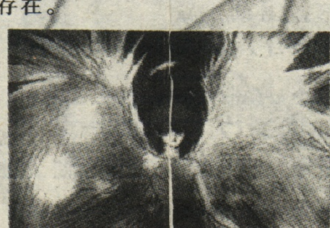
亚空葬灭阵
人物:ボル、イダ、サイクス
属性:无
消耗 MP:23
形态:一体 3 人
范围:敌区域
效果:损伤

鬼道三杰阵
人物:ダイ、カイ、シーン
属性:无
消耗 MP:25
形态:连续 3 人
范围:1×1 效果:损伤

サムライストリーム
人物:ヨルグ、ヴァイ、ヨシュア
属性:无
消耗 MP:18
形态:连续 3 人
范围:1×1
效果:损伤

另一种结局

在进行最终决战时,如果在虚神王问 D.S 是否与它融合时回答"很有趣的建议(面白そうだな)",那么 D.S 便会和虚神王结合成为一只巨大的魔兽,这时,以 D.S 灵魂转生的少年便会变成"路西法",他将率领其他同伴与魔兽战斗,胜利后 D.S 再也无法复恢人的形态,只能以精神体的形式存在。



ヴィンスの迷宫

在爆机之后,本游戏并没有彻底的终结,它会询问玩者是否进行 SAVE,如果以后玩者用这一 SAVE 来进行游戏的话,那么游戏中便会从"虚神王之岩"前往"莲塔"的道路开始,此时那扇以前被封印的门已经打开,如果玩者进入其中便会展开"ヴィンスの迷宫"中的冒险,这里的敌人非常的强,有兴趣的朋友不妨一试。

梯梦园·梯梦园·梯梦园·梯梦园·梯梦园·梯梦园



《烈火疾风》之一

硝烟北陆

文/东行

责编/BLUE

三年四月，上杉军攻入了越后，前锋直指春日山城。

春日山城是上杉廉信的出身地和以后的首城，大宰少贰虎之裔信弘日思夜梦的故土。中军高举着谦信的白底"毗"字大旗——究竟是为了证明自己才是真正的越后之主，还是要缅怀先辈的光荣，才把这件老古董从箱底翻出来，可就只有信弘一个人明白了。

但如果说是为了证明什么，信弘可算打错了念头。谦信去世已经整整五十年了，还有几个人记得这面曾经叱咤北陆的大旗呢?说到底，老百姓和足轻们，才没有落魄大名追悼先辈光荣的那份闲心呢。

然而终究，"毗"字旗插到了春日山城下。

守卫春日山城的，是崛氏的老臣小池肇夫，官拜越中介，以及北陆名将岸浩田、深泽大广，总兵力一千七百。上杉却有整整一万五千大军。

肇夫一面分派职司，巩固城防，一面紧急向正奉救在佐渡围剿水匪的崛政成求援。无论肇夫，还是越后领主崛政成本人，谁都没有料到信弘会向自己发动攻击。

后水尾天皇退位后，幕府排斥他的诸多皇子，立有二代将军秀忠血统的七岁女孩兴子继位，即明正女皇。明正登基不到一年，上皇突然驾崩，而时隔不久，二十一岁的安仁宫亲王突然在广岛出现，声称上皇是被幕府暗中鸠杀的，号召全日本诸侯起兵倒幕。

各地诸侯立刻依和幕府的亲疏远近分为两派。亲藩与谱代，诸如松平、神原、本多，和部分关原之战中投诚的外样，如伊达、浅野，自然而然地愤斥安仁宫亲王为叛逆、妖言，开始聚兵向西国移动。其它外样大名，尤其是关原战后被削减了封地的如上杉、毛利之类，则成为倒幕军的主力，颇想趁此机会恢复战国时代的光荣。但更多大名则持观望态度，准备依双方实力消长的状况来决定行止。北陆二十八万石的大领主中少弁崛政成正是如此。

因此政成作梦也想不到上杉军会趁着天下变乱，向自己发动攻势，这种莫明其妙的战略也只有信弘能够做得出来。不过仔细想想也并非全无道理，信弘响应安仁和毛利的主要动机，不正是恢复祖父谦信的光荣吗?那么先恢复谦信公光荣的领地不是顺理成章吗?由此可见，为什么近百年来无人有兴趣理会的皇室继承权纠纷，竟会闹出这样的轩然大波来，倒幕诸侯都怀着什么不太光彩的目的，也是显而易见的吧。

春日山是座坚城，肇夫、浩田、大广又都是天下知名的勇将，但终究兵力太过悬殊，而上杉军在信弘多年不懈的操练下，其战斗力更是东国之冠;在固守了四天以后，崛军终于弃城败退了，小池肇夫背后中枪，死于北门之下。

就在上杉军入城的当天夜里，崛政成的先头增援部队开到了距春日山不到十里的平原上。政成的动作够快的了，简直前脚后脚，还是功亏一馈。

那是由崛政胜统率的三千名骑兵，是崛氏骑兵的精锐。当浩田、大广和几百名残兵败将，见到漫山遍野的红色越后靠旗的时候，第一个念头就是:"春日山有救了!"

但是大广随即皱起了眉头:"怎么这样行军?距离敌人不到十里了，还不整列缓进，难道要一口气冲到城下去吗?"

骑兵的冲锋是威力巨大的，但中国古谚云:"强弩之末，势不能穿鲁缟。"眼见这支长途奔援的骑兵，人马都已经疲惫不堪了，还是不知死活地冲锋，浩田和大广不禁心里敲起了鼓。

大广的脸色雪一样白:"难道是他?"

"谁?"浩田好象料到了什么，"你是说，越中守?"越中守即政成的胞弟政胜。

大广点头，两人同时在心里长叹一声:"完了。"

崛氏的骑兵一直冲到距春日山五里远近，才稀稀拉拉勒住战马，但随即左侧一阵炮响，当场放倒了十余骑。政胜临危不乱，亲率大军奋勇扑去，于是本来应该在右侧响起的铁炮，打到了崛军的阵后。

"毗"字大旗在夜幕中带着一股地狱般的杀气出现了。米泽藩的步卒呐喊着杀到，步卒统领是人称"白天狗"的柿崎长部。

在硝烟中团团乱转的骑兵，根本挡不住长枪步卒的远距离刺击。不少人从马背上栽下去，栽到近在咫尺的战友身上，神智昏乱中，抱住战友一齐倒地。"毗"字大旗在夜风中猎猎地抖动着，无论是爆炸声、呐喊声、惨呼声，都压不住这"猎猎"的声响。信弘立马旗下，一动不动，好象地狱的阎摩罗。

这场战斗，崛军以两千余骑的惨重代价，换来了政胜的失踪。指挥权落到了副将竹村甚兵卫和赶来会合的大广、浩田的手中。合计千余败兵急退三十里，重新整编，等待后军前来接应。

上杉信弘留家老直江景介镇守春日山城，扑灭余火，加固城防，自己则亲统大军北上，立誓要把"毗"字旗一直插到佐渡岛去。

路经昨夜的战场，数百具马尸横了一地。“缴获如何？”信弘转头去问负责清理战场的长尾志摩。

“直接可以上战场的共有一千二百匹战马，”志摩指着不远处刚组建起来的一支白色靠旗的骑兵队，“以及一应装备。三百匹受了轻伤，留在春日山城中调养；另有近四百匹伤势太重，只好宰了充口粮。”

信弘点头。半夜之间把一切相关事项都处理得有条不紊，这并不是志摩的专长，在行动如风的上杉军中，几乎每一员将领都具备这种特殊的才能。

信弘注目在那支威风凛凛的骑兵队上，看得出他们中有几近半数是战降的越后兵。“越后的骑兵，”他在心里说，“永远应该是我上杉家的！”

崛政成的五千步卒，分为前中后三队，于春日山陷落的第二天，陆续开进了坂户城。几乎同时，政胜的败报也到了。

政成没来得及卸去甲胄，正靠在城门边上大口大口地扒拉着茶泡饭，听到这消息，愣了一下，然后一声不吭地跨上马，缓步奔进了内丸。他摘盔除甲，漫不经心地往廊下一扔。“四郎，四郎，”他叫着贴身侍卫的名字，“传我的命令，诸部原地休息待命，叫式部负责四城的守卫。”

所谓“式部”，指的是官拜式部少丞的吉田忠世。政成分派完毕，大模大样地在上首坐下：“有鱼吗？给我切一条来。”

命令传布下去了，第一个表示异议的，是长子成进。“父亲，我请求，”他一进门就老实不客气地嚷道，“率领本部人马出城迎敌！”

“就你那八百人？”政成斜斜瞥了他一眼，“去送死吧？”

成进满脸通红，嚷道：“我不愿意被天下人看作是懦夫！我也不愿意您被……”

“什么？”政成听他没了下文，就问道，“天下人？是你把我看作，看作什么懦夫吧。”

“敌军侵入了我们的国土，不能把他们赶出去，就是、就是……”成进终于忍不住把那两个字说出来了，“就是懦夫的行为！您要干什么！守城吗？我们应该进攻，而不是防守！”



“放肆！”政成口气挺重，实际上惋惜多于愤怒，“进攻？向哪里进攻？春日山吗？”

“我们应该夺回它！”

“可一出城就会碰到上杉……”

“那就战斗！”

“战斗？拿什么战斗？我丢掉了几乎所有的骑兵。野战我们打不过上杉的……”

“那就战死！”

政成差点没让鱼骨头噎着：“战死？！”

“光荣的死好过屈辱的生！”成进的脖子一梗，狠狠地盯着政成随手搁在一边的长刀。

政成大怒：“不要在我面前说这句话！是他，就是他这样教你的吗？就是他扔掉了我的精锐骑兵！光荣的死吗？！”

“是的，”成进的话音更加高昂，“光荣地战死！叔父是我的榜样，即使他败了。敌我兵力悬殊，失败并不可耻，但他可贵的是并不退缩……”

政成一扬手，把筷子向成进脸上扔了过去：“并不退缩吗？很可贵吗？！明知道兵力悬殊为什么正面阵地战？何况他还，他还……他中了埋伏！”

“敌人太过卑鄙狡谲……”

“你把兵法许谋称为卑鄙？”政成大骂，“滚！你给我滚！滚出去！”

成进强压下怒火，深深一伏，“噔噔”地跑了出去。政成双手抚住脸，长长地叹了口气：“政胜这小子，还是死了的好吧。”

上杉军三战三捷，连破竹村等人的残部，五月三日，包围了坂户城堡。

竹村甚兵卫最后只剩下七十四骑逃入坂户城。政成大大地奖赏了他们，因为他们的顽强抵抗，为城防工事赢得了宝贵的时间。只有成进一直为三将未能英勇战死而耿耿于怀。

柿崎长部南门，本庄原繁东门，小笠原氏重西门，三面围攻。崛军在政成的亲自指挥下，凭借坚固的工事，给上杉军以沉重打击。信弘不是个有耐心的人，尤其无法忍受长期攻坚战。半个月以后，他命柿崎长部总统三门攻打，自己回到了春日城堡。

坂户依水而建，北门有鱼野川围绕流过，上杉军不习水战，成为与外界保持联系的唯一通道。敌军围城的第四天，就有一骑快马从北门飞驰入城，向政成报告佐渡水匪再度猖獗，牵制了后续部队和牧野的盟军不能抵达的消息。

政成可算伤透了脑筋，本来他是希望单独凭借自己的力量去打赢这场战争的，现在看来犹如梦幻泡影，非向他藩求救不可了。可是向谁去派遣使臣呢？新发田的沟口和上杉一样，觊觎中越后肥沃的土地已久，求他发兵救援，无异于前门拒狼，后门揖虎。越中的松平氏清倒是可能助自己一臂之力，不过就他那缺乏训练的不到两千足轻是抵不了什么事的，何况万一打开越中门户，把前田百二十万石这只大老虎放了出来，那才叫得不偿失呢！

剩下，身边只有信浓的真田长昌和上野的保科正孝了。然而保科是护幕的急先锋，真田和将军有姻亲关系，倘若向他们求援，不是明确地向天下表明，自己是站在幕府一边的吗？政成本不想淌这趟浑水的，现在百般无奈地被卷了进去，实在窝火得可以。

他连夜召见家臣枧三郎家丰。这个家丰，自称是根来众出身，精通忍术，并且和各地寺社都有暗中的联系。政成通过他，为自己撒开了一张可怕的间谍之网。

首先，要让羽中的佐竹高知牵制住沟口久孝，越中的松平氏清和若狭东部的松平多闻牵制住加贺藩前田嘉也，这样就切断了上杉信弘的左右臂膀。接着，政成情辞恳切地写了一篇效忠书，派人飞马送去江户，立誓保卫将军，并希望关东各路护幕诸侯，如水户德川、结城松平，以及保科、真田、酒井、土井等，能够从侧后打击米泽。既然战争首先在自己的越后爆发，那就想办法让它象滚雪球一样蔓延到关东的每个角落吧——政成也许是这样愤愤不平地想着。

（未完待续）



灵之塔 II

机种：PS　类型：RPG　厂商：IDEA FACTORY　媒体：CD-ROM

以登上世界各地闭锁的高塔为目的RPG“灵之塔”又将推出续篇！前作独特的人物作成“番号入力”系统在本作内大幅提升，这样便会产生多种多样的主人公，不同的人物将使故事的进程发生变化，从而使游戏的丰富性和可玩性增加了不少。

数目众多的怪物以及复杂的机关在本作内又加强了不少，你要利用特殊道具和必杀技来突破难关，争取最后的胜利。

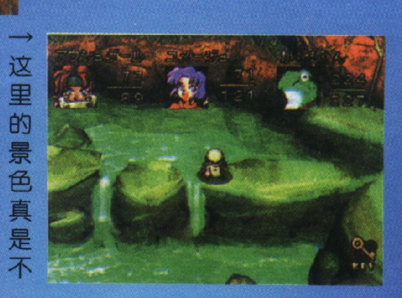


↑由玩者来签名的冒险者。

↑→游戏画面鲜明艳丽，赏心悦目。



←小树是妖精的居所，进去看看吧！



→这里的景色真是不错，主角是要跳到对面去吗？



→主角在泉边发现了什么呢？

人物番号变更作成系统：

在游戏中，当进入人物作成画面时，可用8行数字的组合来决定主角的能力值，这样便可产生出拥有不同必杀技及特殊能力的角色。在2代，有着被称为“命运之树”的场所，这便是决定人物特性的地方。将低等级的职业熟悉之后，角色便可获得升级的机会。



←僧侣，不断修习而提升等级后，对“不死系”敌人会极有威胁。

←由圣神コリーア的祝福而获得名誉的圣骑士，各项能力都十分优秀。

←以歼灭魔兽为目的猎人，有着将魔兽打倒的超一流技巧。



←擅于在森林中活动的弓箭士，作为猎人的能力一流。

↓受到圣神的庇护，拥有打倒恶魔之宿命的光之战士。

←美战士：剑技与美貌兼备的战士。



灵之军团

这是一款以统一佛兰达大陆为目标的模拟游戏，玩家须操作国王或精灵、战士将敌国一一击退。游戏中不但要进行战争还要进行内政、人事外交等项目。战斗场面更加宏大，最多可以一千人对一千同时作战，二千人同时出现在电视屏幕上可想有多么壮观呀！

故事发生在很久以前，佛兰达大陆上并存着三大势力。一个是信奉圣神哥利亚的人们，一个是敬仰知惠与冒险之贤者的人们。还有就是邪恶的魔王及其手下，有三位勇者历尽艰辛终将魔王打倒。和平来到了这块大陆。但不久新的战争又展开了。魔王被消灭的一年后，出现四个背负使命的人。其中有继承魔族血统的希罗。克里佛兰大帝手下的圣骑士古利萨、精灵亚泽利亚和极东的飞龙大蛇丸。谁最后会取得胜利呢？



希罗

←大魔王乔卡斯的继承人，人称爆炎之子，精于炎系魔法，身体中蕴藏着強大的力量。



柏亚多13世

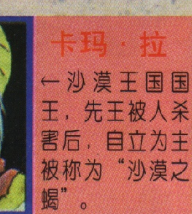
←原魔王乔卡斯的心腹，暗黑之吸血鬼，自从乔卡斯被消灭后，要独自统治大陆。



缪利亚

→圣神哥利亚的神官，克里佛兰大帝的亲信，每天进行祈祷，是位和平主义者。





卡玛·拉

←沙漠王国国王，先王被人杀害后，自立为王被称为"沙漠之蝎"。



古利萨

→信仰圣神哥利亚的圣君骑士团团长，重视义理与名誉，精于剑术和神圣系魔法，被人们称为「白狮子」。



马利马

←大陆最南方边境地区猫族的国王，为保卫自己的国家而组建军队。



明美

柏亚多13世的女儿，害怕父亲的野心，多次劝说都未能成功，是希罗的朋友。



鲁多拉

←全身长有七只眼睛的魔界神将，他的超強能力曾使乔卡斯也惧怕三分。



亚泽丽亚

→是与人类断绝交往的精灵族司祭长，拥有使死者复生的特殊能力，回复魔法一流。



冈马赫

←小国女王米拉的忠心侍卫，经常带着面具，使人感到颇为神秘。

碧姬

→统治魔法国家米鲁基洛年幼的女王，性格还是少女，但魔力已出类拔萃。



普罗米南特

←在洞穴与地底建立帝国的精灵族之王，他组织起军队展开征服之旅。



大蛇丸

→大蛇丸，极东地区村至国的国王，喜爱酒、女人和打架，是位浪子型的人物，他可自由操纵「龙之气」。



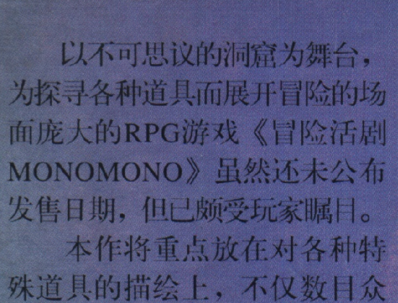
壮观的千人对千人大战。



政治建设也是游戏中的关键要素。



指挥官可使用必杀技，给予敌人极大伤害。



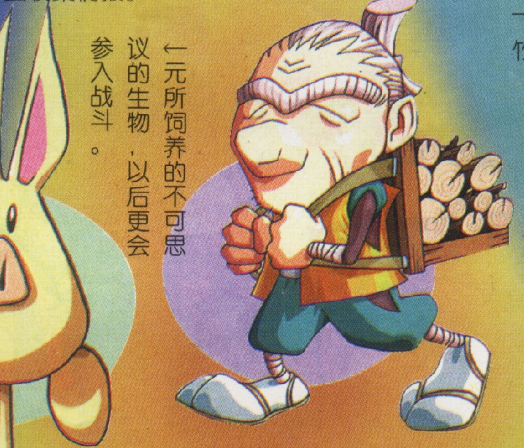
以不可思议的洞窟为舞台，为探寻各种道具而展开冒险的场面庞大的RPG游戏《冒险活剧MONOMONO》虽然还未公布发售日期，但已颇受玩家瞩目。

本作将重点放在对各种特殊道具的描绘上，不仅数目众多，而且作用各异。玩者要在世界各地的洞窟中解开重重谜题，经历种种考验，达成最后的目标。

冒険活劇 モノ・モノ

机种：SS
类型：RPG
厂商：翔泳社
媒体：CD-ROM

↑本作主人公元，年仅12岁的活力充沛的少年，双亲都外出去执行忍者的任务，如今他是和祖父生活在一起。



↑↗“忍者之村”，在自己家中可回复体力，另外别忘到民居去收集情报。

→由纪，主角青梅竹马的女友。

←村长，45岁，深受村人信赖。

←元所饲养的不可思议的生物，以后更会参入战斗。

↑元的祖父托柏，慈祥的老人。

故事的主人公元是位一心想成为正式忍者的少年，他为了医治青梅竹马的女伴由纪原因不明的疾病，离开村落，前往“试练之洞”拜见MONO MONO大人，就这样，他的冒险之旅开始了。

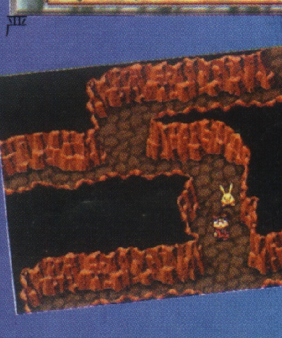


↑↗这便是“试练之洞”了，严峻的考验在等待着主角。





↑↗战斗画面是Q版，敌人种类也颇多。







→游戏中的迷宫也非常丰富。



机种：PS, SS　类型：AVG　厂商：AXELA　媒体：CD-ROM


↑自杀未遂的少女玛丽娅。

→青年医师高野润。

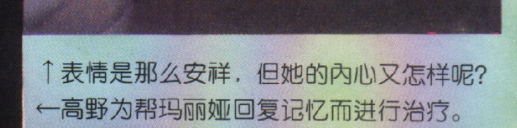
以“多重人格”为素材所描绘的又一款令人惊悚颤栗的AVG超大作即将于97年12月12日推出，这就是《玛丽娅》！

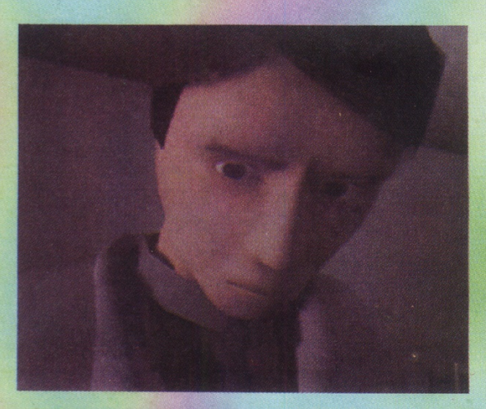
游戏以自杀未遂的少女玛丽娅被送入医院为开端，围绕着她的多重人格展开故事，青年医师高野润为解开玛丽娅身上的种种谜团而进行不懈的研究和探索，在帮助这位少女恢复记忆并探寻其过去的过程中，一个个令人惊异的事实逐渐明朗开来……

本作虽是以多边形制作，但画面十分细腻，尤其在对人物表情的描绘方面更是花费了相当的心血，这对于衬托游戏气氛起到了致关重要的作用。

↑表情是那么安祥，但她的内心又怎样呢？

←高野为帮玛丽娅回复记忆而进行治疗。




↑表情变化在本作中表现得相当出色。


↑自然流畅的动作如同真人一般。

→黑暗中的玛丽娅，她的另一种人格苏醒了！



↓作为AXELA参入次世代的第一弹，本作会有怎样的成绩呢？


←玛丽娅慢慢回过头来，她看到了什么呢？


←气氛诡异，看来又会有恐怖的事情发生。



九龙风水传

完全攻略(下)

机种:PS	厂商:SONY MUSIC
类型:RPG	媒体:CD-ROM×4

龙津路

●将"男物のかつら"交给かつら屋的女主人。
●去"录画屋"附近的终端机察看电子邮件(利用"夏先生のアクセスカード"进入),并看到新的DATA BASE。
●去"道具屋",将气泡男之眼交给店主。
●到"银色极乐之里"与アータ谈话。
●去"电灯屋"及"道具屋"调查
●察看终端机,收到コニー杨的电子邮件。
●去"粥屋"与店主对话,得到"男女兼用のかつら"。
●去"录音屋"听到"天堂剧场"的情报。
●在终端机上雇佣ハニー・レディ。
●回"录音屋"得到"录音机"。
●在"天堂剧场"门前使用"录音机"便可进入其中。

天堂剧场1

●拿到1楼右下角房间的"パンチカード"。
●在地下1楼ピアノ处收集琴音。
●以琴音打开地下1楼的音乐门。
●取得地下1楼右下方的"レバー"。
●到地下1楼中央的房间录取オルガン的音乐,并以之召唤出地下1楼左方的楼梯。
●到1楼拿"ぜんまい",去地下1楼录"兵队太鼓"。
●在2楼左边通道的龟裂处,用"录音机"使地面缝合。
●在2楼拿到"干电池",以之去地下1楼中央房间录取"猿のシンバル"。
●利用"录音机"打开地下1楼的音乐门。
●登上左边的舞台,用"录音机"令其上升至3楼。
●用"录音机"开门见到"操作盘颜"。
●去"调整室"打BOSS,打倒它后见到"封印石"。
●再见"操作盘颜",听到"モーター男"的消息。

天堂剧场2

●先回到"龙津路地下",与"ブロマイド屋"的老板娘对话,得到"オガクズ"。
●从"得利会馆入口"再闯"天堂剧场"。
●楼见"操作盘颜",之后进入"副调整室"以"オガフズ"破坏第一颗封印石。

龙津路

●到"ブロマイド屋"与老板娘对话。
●回"龙津路",到终端机处收取电子邮件。
●去"道具屋"得到"光明之眼"。
●到"银色极乐之里",アータ将"超级罗盘"相赠
●到"电灯屋",得到赤、青、黄三色电灯炮。
●与街上的人交谈。
●再去"ブロマイド屋"与老板娘对话,便可返回"天堂剧场"。

天堂剧场3

●在地下2楼,以"赤灯炮"打开赤门,然后经下方楼梯,上到地下1楼,打败"木之鬼律"后上3楼见"操作盘颜"。
●回地下2楼以"黄灯炮"打开黄门向上走,救出"モーター男",他送主角"オガクズ"。
●从右边楼梯下至1楼,打倒BOSS又得到一个"オガクズ,然后便可去破坏"封印石"。

龙津路

●在"银色极乐之里"见到アータ的孪生哥哥スイジエン。
●从终端机中收到电子邮件。
●到"モーター屋"取"超级モーター"。
●与街上所有人谈话。
●再与"ブロマイド屋"老板娘对话,从"得利会馆入口"进入"天堂剧场"。

天堂剧场

●找到地下2楼的"モーター男",给他"超级モーター"。
●到3楼见"操作盘颜"。
●进入"大乐屋"见到BOSS铜锣女。
●见到小黑。

龙津路

●与所有对话,得知只有找到"山高帽男"才能取得第3块封印石。
●在终端机上收到夏先生的邮件。
●在"龙城路地下"找到"山高帽男"。
●进入"トイレ",在墙后找到第3块封印石,用"オガクス"将其

破坏。

●再找“山高帽男”对话，返回九龙正街。

九龙正街

●与リッチ对话。
●用“龙城饭店”的终端机调查，然后再与リッチ对话。
●与街上所有人对话。
●在终端机中收到电子邮件。
●到杨先生家取得“コニー杨の手镜”。
●进入“rhi zome”，与パピヨン谈话。
●与“コニー杨家”门前的路人对话。
●在“双子中心”和“电脑中心”之间的通路上遇到“红头”。
●回“コニー杨家”与门前的路人对话。
●到“双子中心”调查，进入终端机。
●在“男人街入口”使用“アクセスカード”。
●与阴阳师ラボ会面。
●在ラボ处使用“コニー杨の手镜”，回到清朝。

清朝

●与姨太太对话。
●和书生对话后出门。
●从屋外旁边小房间中的书生处得到“海原の的贝壳”。
●在“付け髭屋”用“水银”换得“皇帝の付け发”。
●到“镜池”旁的墙边可听到声音。
●在“门番”前使用“海原の贝壳”。
●在“玄太之家”前使用“海原の贝壳”。
●与“灵符卖り”对话。
●见“九龙壁”旁的“物の怪使い”。
●与“灵符卖り”对话。
●与“门番”对话。
●到“镜池”旁听到声音。
●进入“宿牢街”。
●在“5号房”得到“巫コの干物”。
●将“巫コの干物”交给乾清宫门外的“门番”，得到“皇极殿之键”。
●使用“皇极殿之键”进入“皇极殿”。
●在“八角堂”遇见“桃儿”。
●离开“宿牢街”时碰到“物の怪使い”，得到“退魔之札”。
●使用“退魔之札”消灭“桃儿”，救出梁艾丹，得到“旺气楼之键”。
●在“旺气楼”使用“旺气楼之键”。
●使用“仙上像”。
●进入“乾清宫本殿”。
●与“乾清宫本殿”外的梁艾丹对话，得到“地下牢之键”。
●使用“地下牢之键”进入“地下牢”。
●使用“超级罗盘”。
●与“灵符卖り”对话。
●在城门遇上玄太之妻，使用“命名札”。
●在“乾清宫本殿”使用“超级罗盘”。
●在乾清宫”楼梯处，与“メーカ魔对话。
●前往“太极楼”见阴阳师。
●回到1997年5月22日。

九龙正街

●将“皇帝の付け发”交给“头发中心”的かつら屋，得到“踊り子のかつら”。
●与街上所有人对话。
●使用“夏先生のカード”进入终端机，看到新讯息。
●使用自己的“アクセスカード”收到电子邮件。
●将全部“纸札”交给“男人街入口”的路人。
●使用自己的“アクセスカード”从终端机中得到“ぜんまい屋”及小黑的电子邮件。
●与“露店主”对话。
●到“电脑中心2楼”进入终端机，其中“香港”的资料已更新。
●使用“夏先生のカード”看到映影讯息。
●与“九龙晶片店”店主对话。
●与“男人街入口”的男子对话。
●到“血燕の巢の路地”遇上“えび”剥き屋”的儿子，他给主角5只“剥きえび”。
●将一只“剥きえび”交给“海鲜中心”外的路人。
●在“夏先生家”中，使用“光胆之眼”与小黑会面。
●与街人所有人对话。
●进入rhi zome与パピヨン对话。
●与“男人街入口”处的男子对话，使用“剥きえび”。
●在“美女大世界”中取得“仙人像(本物)”。
●与阴阳师ラボ对话。
●与リッチ对话。
●在“电脑中心”2楼读取电子邮件。
●与“露店主”、“海鲜中心”入口处的男子对话。
●与“海草パック屋”和“海鲜蒸レ物屋”对话。
●进入“夏先生家”。
●对夏先生使用“光明之眼”。
●利用“夏先生のカート”听到新讯息。
●与リッチ对话。
●读取“九龙饭店”终端机中的电子邮件。
●与フロント男对话。
●到“九龙饭店”之“312号室”。
●到“九龙饭店”与“蛇商人”在“306号室”会面，先使用“光明之眼”，再用“男女兼用のかつら”，最后得到“美颜药”。
●在“九龙饭店”前的通道内与“红头3号”相会。
●进入“双子中心”。
●到“剥制屋”见张陵。
●再回“双子中心”。
●对“婆童”使用“邪气之镜”。
●在对“童头”、“童面”的战斗中使用“剥きえび”。
●进入“双子中心”的终端机，使用“アクセスカード收到电子邮件。
●与リッチ对话。
●在“九龙饭店”3楼见到“红头1号”。
●将“美颜药”交给宋先生。
●把“夏先生のカート”交给路上遇到的小孩儿。

●利用"电脑中心 2 楼"的终端机,进入"生体通信"。
●到"海草パック屋"取得"海草パック"。
●与"海鲜中心"所有人对话。
●将"海草パック"交给宋先生。
●到"西城路入口"与ウェイ相见。
●与宋先生、露店主对话。
●与游戏中心的店员对话。
●与前往"双子中心"路上遇到的行人对话。
●到"九龙饭店"的"312 号室"与"红头"对话。
●与"气功塾ビル"上的"阿片屋"对话。
●与街上所有人对话。
●到"案内屋"与ナビ对话,交出"アクセスカード"。
●与リッチ对话。
●到"店员宿舍"入口处使用"アクセスカード"。
●进入"妄人路"。

妄人路

●遇到 3 名妄人,出示"アクセスカート"得到"妄想メガネ"。

九龙正街

●与リッチ对话。
●利用"アクセスカード"收取电子邮件。
●在"窗男"之前使用"妄想メガネ"。
●在"爆竹屋"得到"超级爆竹"。
●与"九龙晶片店"店主对话。
●收取电子邮件。
●到"双子中心"后方的门处,用"妄想メガネ"进入"老人中心"。
●在一扇打不开的门前使用"超级爆竹"。
●在与ミスター・チェン的战斗中使用"邪气之镜",胜利后取得"バニライミラー"。
●来到"扉男"处使用"妄想メガネ"。
●与"龟料理屋"对话,取得"ブルーフロウのアンプル"。
●将"ブルーフロウのアンプル"交给宋先生。
●从"西城路入口"进入西城路。

西城路

●与"义眼屋"对话。
●到终端机处收取电子邮件。
●和街上所有人对话。
●与老路人对话。
●利用"アクセスカード"进入终端机收取ウェイ的电子邮件。
●进入"カーメルマンション"。
●与"ピアス屋"对话。
●到"グエンの部屋"与其对话。
●到"ピアス屋"请店主帮助翻译グエン的话。
●在"カーメルマンサョン"的楼梯前与グエン对话。
●到"ひん屋"以"ピアス"换取"小黒のピアス"。
●与"镜屋"、"せんまい屋"、"えひ剥き屋"的儿子对话。
●到"锭前屋"对话,取得"古い键"。
●回到"西城路"。
●与"ピアス屋"对话。
●与"义眼屋"对话,进入终端机收取"コニー杨"的电子邮件。
●在终端机中雇佣ナビ。
●到老路人处与グエン对话。
●与"壳屋"对话。
●与"昆虫屋"对话。
●与"义眼屋"对话。
●在"水路の入口"与"山高帽男"对话。
●进入"水路入口"。

气海、黄堂、泥丸 1

●找到"第一水门男"。
●打倒"土之鬼律",取得"齿车"。
●找到"第二水门男"。
●在地下 3 楼与"チヤンピオン号"对话。
●打倒地下 2 楼的"火之鬼律",取得"ボルト"。
●在地下 1 楼找到"第三水门男",使用"ボルト"。
●再找"チヤンピオン号"对话。
●在地下 3 楼见到ナビ,回出口。

西城路

●与"贝壳屋"对话。
●与"义眼屋"对话。
●与"蛇屋"对话,得到"龙虎之键"。
●进入"水路入口"。

气海、黄堂、泥丸 2

●在地下 2 楼,以"龙虎之键"开启以前无法进入的门。
●找到棺桶老人,取得"出世石"。
●见ナビ,回出口。

西城路

●与"贝壳屋"对话。
●与老路人对话,交出"出世石"。
●与"义眼屋"对话。
●进入终端机收取电子邮件。
●与グエン对话。
●进入"泥沼入口"。

气海、黄堂、泥丸 3

●分别打倒路上的"上之鬼律"(开始地下 2 楼的门),"水之鬼律"
(开启地下 3 楼的门),"金之鬼律"(开始地下 1 楼的门)。
●见到第一水门男(地下 3 楼)。
●与"チヤンピオン号"对话后,进入 rhi zome,收到电子邮件。
●在地下 1 楼打倒 BOSS。
●与"チヤンピオン号"对话。
●在地下 1 楼找到四天王之一的老师,使用"命名札。
●救出グエン。
●将"出世石"交给グエン。
●取得"小黒の写真"。
●前往出口。

神龙庙

●从"モルグ"直行便可以来到"神龙庙"。
●与"香炉男"对话。
●在"神龙庙"中对寿星的画像使用"妄想メガネ"。

大井路

●与"オルゴール屋"对话。
●进入终端机读取パピヨン传来的电子邮件。
●与"大井路"中所有人对话。
●到"大井路"尽头的"妖精さんの转送场",转送到"小姐路"。
●与"麻雀馆"前的人对话,交出"小黑のピアス"。
●与"小姐路"上所有人对话。
●与"齿科医"对话,得到"うかい水"。
●与"オルゴール屋"对话。
●进入终端机雇佣ナビ。
●利用"うかい水"进入"维多利亚大厦"。

维多利亚大厦1

●从1楼东面的洞穴跳入地下1楼。
●打倒南边的"土之鬼律",开动升降机。
●乘升降机到2楼。
●去1楼打倒五个"鬼律"开启该层的五扇门。
●在1楼东边打倒"土、木之鬼律",隐藏通道出现。
●在1楼北面见到"人形使"。
●见ナビ,回出口。

大井路

●与"小姐路"所有人对话。
●进入"小姐窟"听到美安的声音。
●在"ダンスホール"旁遇到"モニター男",使用"妄想メガネ"。
●进入"狭い家",与路人对话。
●从"美罗花园(メトロガーテン)南门"进入"实时迷宫"。

维多利亚大厦2

●在1楼及2楼打倒相应的鬼律,开启封闭的门。
●在2楼终端机中收取ジェームズ的电子邮件。
●在1楼和3楼打倒相应的鬼律,开启四扇大天窗。
●跳入1楼的天窗。
●在地下1楼打倒"金、木、土之鬼律",开启1楼的门。
●1楼见ナビ,回出口。

大井路

●与街上所有人对话。
●在"问诊屋"找到"玄机"。
●在"妖精さんの转送场"找妖精。
●从"美罗花园(メトロガーテン)北门"进入"实时迷宫"。

维多利亚大厦3

●在3楼见到ナビ,开启2楼的门。
●在2楼打倒"土之鬼律"开启1楼的门。
●在3楼东边打倒"水之鬼律",打开洞穴。
●跳入洞穴到2楼,见ナビ。
●打倒相应鬼律,开启3楼的门。
●在3楼北边房间见"コニー杨"。
●见ナビ,回出口。

大井路

●与"オルゴール屋"对话。
●进入终端机读取"阴阳师"的电子邮件。
●去齿科医"处,再到"狭い家"与路人对话。
●与"麻雀馆"前的人对话,得到"小黑のピアス"。
●与"暗锅屋"对。
●与"麻雀馆"前的人对话。
●与"舞厅"前的店员对话。
●进入"舞厅"左面的"物置"。
●将"小黑のピアス"交给"モーター男"中的小黑。
●与"仙师"战斗,使用"バニティミラ"将之打倒。
●与"小姐路"上所有人对话。
●进入"维多利亚大厦"。

维多利亚大厦3

●在1楼见ナビ,转移往1楼中庭。
●再见ナビ,开启4楼的门。
●打倒"木之鬼律",跌下1楼,踏板出现。
●打倒"火之鬼律",开启1楼的门。
●打倒相应鬼律,开启4楼的门和封闭通路。
●打倒"火、金、木鬼律",得到"维多利亚大厦之键"。
●在3楼见小黑。
●在3楼得到"コニー杨の手镜"及"维多利亚大厦地下の键"。
●转移到1楼,听到"妈妃"的声音。
●在地下1楼使用"维多利亚大厦地下の键"。
●与"妈妃"战斗,使用"コニー杨の手镜"。
●见ナビ,回出口。

九龙正街

●与リッチ和小黑对话。
●去"头发中心"和"かつら屋"对话。
●与在其旁边的店主谈话。
●与"气功塾ヒル"之中的"阿片屋"对话。
●到"双子中心2楼"入口,与チャーリー对话,使用"マジックカード"。
●与ユン战斗,使用"退魔之札"和"剥きえび"将其打倒。
●与"剥制屋"战斗,使用"踊り子のかつら"将其打倒,得到"命玉"。
●与"チャーリー"对话。
●前往"封印石之间"使用"オガクズ"将封印石破坏。
●向スイジェン使用"超级罗盘"。
●与チャーリー对话。
●到"双子中心"的终端机收取パピヨン的电子邮件。

- 利用"生体通信"前往"九龙饭店"。
- 与"フロント男"谈话,用"特制びん"换得"なにかの人つたびん"。
- 到"九龙饭店"的"312 号房"与ウェイ及キッズ对话。
- 到 3 楼与"山高帽男"对话。
- 利用"生体通信"前往"龙城饭店"。
- 与"玄机"对话。
- 与"男人街"前的路人对话。
- 与"阴阳师"及"玄机"对话。
- 听到爆炸声,前往"龙城饭店"中"小黑的房间"。
- 离开"龙城饭店"与キッズ和窗男对话。
- 找"阴阳师",回到 1920 年的上海。

上海

- 与"丑兵"对话。
- 去阴阳师的房间"与阴阳师"对话。
- 取得"小黑の写真"。
- 与"丑兵"对话。
- 从左面楼梯下移,再回"丑兵"处见到兰晓梅。
- 与"年画"中的"玄机"对话。
- 与兰晓梅对话,マダム冯出现。
- 通过地下道入口到达 3D 迷宫,先到"ヴインドームの房间"。
- 到"ピガールの房间",使用"小黑の写真"。
- 到"ドフィースの房间"。
- 到"占い部屋"和マダム冯对话。
- 到"サンマルタンの房间"。
- 到"バスチーユの房间"。
- 回到"海鲜中心"。
- 转移到"龟料理店"门口。
- 进入"海草バック屋"。
- 与巫师战斗,使用"海原の贝壳"。
- 到"风水楼"与王兆铭对话。
- 向兰晓梅使用"超级罗盘"。
- 到"カタローニュの房间"与マダム冯对话,得到"五岳之图"。
- 到"ピガールの房间"与小黑的姐姐对话。
- 向小黑的姐姐使用"小黑の写真"。
- 使用"妄想机"。
- 通过エントランス回到外面。
- 与"阴阳师"对话。
- 到"船着き场"与季弘对话,得到"朱雀之镜"。
- 到"妄想机"前使用"朱雀之镜"。
- 回到九龙正街(九龙フロント)。

九龙正街

- 在"龙城饭店"的终端机中接收ウェイ的电子邮件。
- 利用"生体通信"前往"双子中心"。
- 使用"双子中心"的终端机,收到宗先生(宗じいさん)的电子邮件。
- 使用"生体通信"前往"九龙饭店"。
- 与"フロント男"对话。
- 到"九龙饭店"的"312 号房",取得"モンスターROM"。
- 在"九龙饭店"的终端机中收到宗先生的电子邮件。
- 利用"生体通信"前往"龙城饭店"。
- 到"小黑的房间",使用"超级罗盘",找出"朱雀"。
- 在"店员宿舍"前使用"モンスターROM"。
- 进入"妄人路"。

妄人路

- 与"壁男"对话。
- 与在"壁男"之前的"灵师"战斗,使用"アクセスカード"将其打倒,得到"命名札"和"两瓶男油"。
- 与"妄娘"战斗,使用"モンスタ－ROM"将其打倒。
- 与"玄机之年画"对话。
- 在"玄机之年画"之前使用"超级罗盘",找出"玄武"。
- 妄人路崩溃。

九龙正街

- 回到"龙城饭店"。
- 离开时见到"龙"在动。
- 与"双子四天王"战斗,使"命玉"将其打倒。
- 与"妖帝"战斗,顺序使用"退魔之札"、"五岳之图"和"仙人像(本物)"。
- 使用"超级罗盘"找出"青龙"。

大结局





结尾的情节出人意料,留给玩者自己去欣赏吧—

恶魔城X
—月下夜想曲

恶魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

机种:PS　类型:ACT
厂商:KONAMI　媒体:CD—ROM

恶魔城这个名字只要是玩过游戏的朋友们,都应该知道,前一阵偶然看到这款在 SONY 上发售的恶魔城最新作,一下子就吸引了我,本来负责 SEGA SATURN 攻略的我也不禁从 BLUE 那里要来了这篇攻略的工作(实际上是他硬要给我的)。

游戏中的系统与前几作都不一样,只与任天堂上发售的二代稍微有些相同。在 X 中不在单纯的是 ACT 了,其中加入了大量的 RPG 元素。例如:对话、装备、道具等等,令这一名作更受到欢迎。

下面先为大家简单的介绍一下游戏的操作及系统:在游戏中,左上方的数字是主角的 HP,蓝色的是魔法值,(这是可自动回复的)心形数值是特殊武器使用时所消费的。游戏的状态画面中数值与一般 RPG 相近。有 HP、MP、HPART。(心的持有数)、LEVER(级别)、STATUS(状态)攻击力分为左右手、STR(腕力)、

◀这就是游戏中的状态画面。

▶游戏中的装备影响到各种能力。

CON(体力)、INT(魔法攻击力)、LCK(运气)、ROOM(到过的房间数)、BEST(击倒敌人个数)、EXP(经验值)NEXT(上级所须的经验)GOLD(金钱数)。在游戏时进行时,不断打坏烛台等一些物品可得到一些道具,装备及心和特殊武器。打倒敌人后会出现钱袋。熟悉了游戏中的基本系统后,就可以开始游戏了。

故事发生在 1792 年,在罗马尼亚的郊区,勇者西蒙只身前往吸血鬼达克拉所在的城堡,向吸血鬼达克拉伯爵宣战。西蒙来到城堡顶端,在进入隐藏的屋中,去毁掉所有石像和水瓶会得到一大堆强力装备,但这动西蒙来说是没有用的。进入大厅,达克拉正在等候西蒙,一场决战展开了,这一场恶战西蒙是决对不会输的,就算是 HP 用光时,会出现一位神秘的小女孩将西蒙的 HP 恢复,并一时无敌,当西蒙打倒达拉克第二次变身后,画面一转变成了四年后。西蒙打倒了吸血鬼后的四年,吸血鬼的城堡又再次出现了,西蒙又神秘的失踪了。此时一名青年正继西蒙之后,勇闯达克拉城堡。

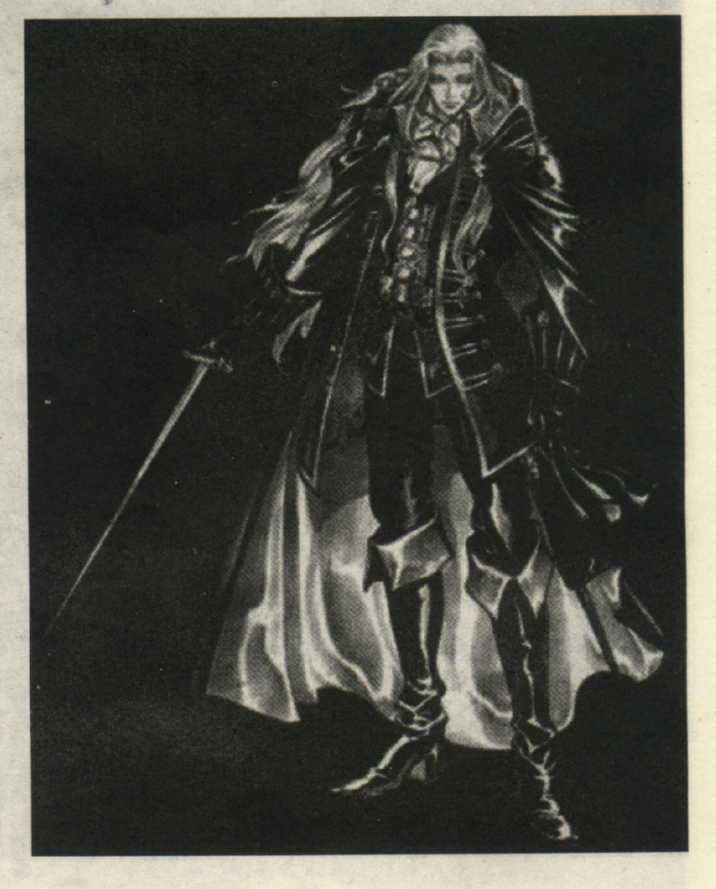
青年名叫阿鲁卡多,他并不是勇者,而是达克拉伯爵的儿子,母亲因有吸因鬼的血统被人类杀死,可他并不因此而杀害人类,反而要再次将恶魔城主消灭,使人类恢复往常的生活。

☆城的入口

阿鲁卡多进入到恶魔城中后,大门与吊桥自动收起,向前走的甬道上会无限出现僵尸,最好不要与其纠缠,除非你想练级。通过一条长巷后,到达了一座空场,达克拉的手下死神会出现,并劝说阿鲁卡多马上离开,阿鲁卡多自然不会退缩,但身上所有的装备会被死神一一没收。由于失去装备,能力大减,最好先附近消灭一些持剑的骷髅,从它们身上得取一些装备,虽然很差,但总比没有要好些。在遇到死神处的上方,有一断桥,从断桥上向左方坠落,可进入一间秘室,并取得增加心的最大值的道具。在照原路返回后,应该会找到一间房中有一个圆形球体,在球体下方按上的话,就可以进行 SAVE 了,一定要记住在恶魔城中有许多记忆点,要多多利用呀!

☆炼金研究室

在记忆点附近还以找到魔导器マテライズキューブ其作用是破坏物品后可取得道具。再走下去,会看到一扇门进入后,就到达了炼金研究室了。在地方上会发现有机关,只要将机关踩下



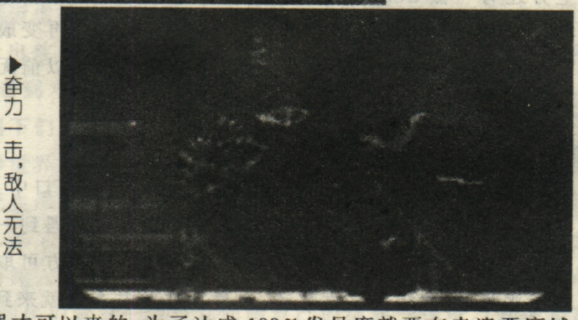
就可取得一件道具(以后简称为大心)。在另一间房中,利用箱子可以取得一件防具。将炼金室绕遍后,在向往前进,会遇到第一个小关底。实际上是两个,一个在空中一个在地上,阿鲁卡多只要用必杀技就可轻松消灭他们。消灭了怪物后,往右方走可取得防具眼罩,在往下有一个大炮,用武器砍它,就可通过左方并取得短剑。

☆大理石之廊下

利用升降梯就可来到大理石之廊下,先靠下方前进,可取得魔导器魂のオーブ其作用是可看到敌人受害时所减的体力。阿鲁卡多还可继续往下方走,会有一段很长的通路,并会出现相当强劲的敌人,比时若阿鲁卡多的级别足够的话就是硬拼也可通过,如果不够就要稍加技巧。照这条路来到左方会取得加 HP 的道具。在通道中会发现有一些地万无法到达,这是为以后取得新



◀游戏中的死神威力不足忽视。



▶奋力一击,敌人无法回避。

的魔导器才可以来的。为了达成 100% 发见度就要在走遍恶魔城的每一个角落。当阿鲁卡多来到一人大钟处时会出现一名少女,通过交谈得知少女名叫玛丽亚,两个目的也是相同的就是使恶魔城消失,交谈了一会儿后,玛丽恶便急匆匆的离去了。再向右一直行进就会出现一结新的敌人,食人花吐出的火球可令人石化一定要注意。在向前就会到新地方了。

☆崖侧外壁

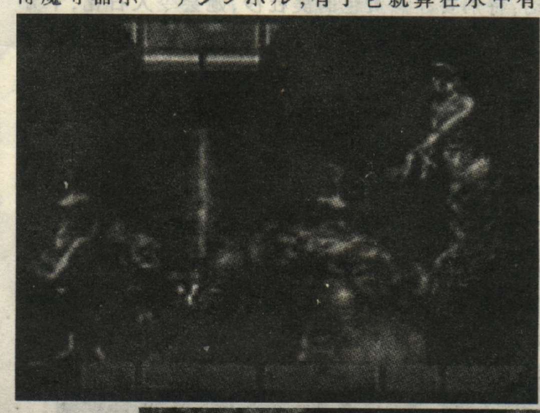
到达崖侧外壁后,往下走,斩开左方的墙可以取得うまいにく,在最下方的小屋中利用望远镜可以看到远处湖面上有人在划船(有时只能看到鱼在游)。在椅子旁按上可坐在在椅子上休息,并观察房下的鸽子孵卵的小情节。不断进出可看到小鸽子孵化出来,按原路返回后,一直行进,在一面大镜子前出现了一个与阿鲁卡多一模一样的人,将其击倒后,得到提升 HP 值的道具,以后每将 BOSS 击倒都可以取得。在右方取得一件武器,和提升 HP 的道具。在一直向上走就可以到达藏书库了。

☆藏书库

阿鲁卡多一直向左方走可取得一些道具,顺原路返回,再向上走,在一间大房中遇到了阿鲁卡多的祖父,从他那里可以买卖物品、观看战术指南与怪物图鉴,在物品购入的选项中,一定要买到魔导器アンロックジエエル其作用是开启闪着绿光的大门,还要买到恶魔城的地图,两样道具对游戏今后发展起着致关重要的作用。买到两样道具后便可返回,途中可取得魔导器妖精之书。将藏书库走遍后就可以回到大理石之廊下了。在那里就可以取得一些新的道具,及开启通往地下水脉的大门。

☆地下水脉

当一进入地下水脉,会发现有些宝物无法取得,还是等到以后再拿吧!一直向下会有一处分岔口,在右方会拿到一些道具,要注意在拿取大心的房间墙壁是可以破坏的。将附近所有的道路走遍并拿取所有道具后便可返回,再向左方走照惯例所有的道具要一个不留,玩家不不要一面注意地图中哪条路还没有走到外,还要留心多试,有些地点的墙壁及地面可以破坏,在地下水脉中有许多的大心及加 HP 的道具一些要全部收集,有些还不能取得。一直向左下方前进的话就会遇到一个船夫,搭船前进来到对岸,拿到了魔导器人鱼之像。回到入口处,地面可破坏并取得魔导器ホーリシンボル,有了它就算在水中有也不会减 HP



◀这只是一个小喽啰威力也只属一般



▶每当到达了新的地点就会出现地名。

了,真是太方便了,水中没去过的地方也可以到达了,这样又拿到了一些道具。在返回途中遇到一条大蛇将其消灭,向右方走,有一处瀑布落差很大,中间有道具可拿所以要仔细考虑落点,不要一下去就跳到最下方,从瀑布下方左走又会遇到久别了的玛丽亚,两人又交谈了一会她便离开了,从左方便可回到来城入口处不远地地方,由于取得了新魔导器,又可到一些新的地方了。

☆礼拜堂

在礼拜堂先可取得一些道具,随后在大厅中,会出现剑魔,打倒它最好使用必杀技,也可及时避开它,在一间小屋中同样有两把椅子坐在左边会出现神父,坐在右边会出现女鬼,有时会受到它们的攻击。回了小屋一直向上,又有许多宝贵的道具,老规矩当然是一扫而空。在礼拜堂中,还会遇到中 BOSS,如得等级够的话,消灭它也不成问题。将怪兽消灭向前走不远又会遇到玛丽亚。但很快她又离开了。(真是奇怪有很多地方阿鲁卡多都须要

拿取魔导器方能进入而她却每次都能捷足先登呢?)

☆恶魔城最上部

礼拜堂逛完后,可直接来到恶魔城的最上部,在这里最主要的就是要取得魔导器飞翔石,有了飞翔石,阿鲁卡多就会两段跳了,把可拿取的道具都取得利用转移点回到大钟附近,并可取得附助武器防具各一件,以及大心。

再次回到地下水脉,利用两段跳又可来到新的地方,将机关踩下,再利用拿桶的骷髅将地面的木板打碎就可取得一些道具,在通往最上部的路上,攻击升降梯的开关,升降机可自动运转,利用它避开敌人,更主要的是可取得,能变身成狼的魔导器。

☆时计塔

时计塔就在最上部的下方,在通往时计塔的路上有许多会断裂的桥,一定要注意以免前功尽弃,利用二段跳来到左方就是时计塔了,这里的敌人很多,美杜沙也会无限出现,所以不可久留,要不断移动,特别要注意黄色的美杜沙,她会令人石化,十分危险,如果你会熟练使用必杀技,消灭这些鸟人也不成问题,特别是←→↘↓↙←→+攻击,这一招笔者称之为吸星大法,这招在游戏前半段无论是对 BOSS 还是平常,简直是无敌。不仅会攻击所有可攻击的对象外还吸收敌人的体力为自己加 HP。(当我使用这招时 DARGON 都以目瞪口呆,想了半天终于说了四个字。"太厉害了!"想快速破关的玩家一家要熟练掌握。)在这里靠墙的两个齿轮如果攻击它当听到特殊声音后。继续向上又有两这样的齿轮,都打正确,便可进入一间秘室。在时计塔上方,有处墙是可以破坏的,在里面可全拿到大心,及提升 HP 的道具。再向左下方走,有许多墙壁都可破坏,再走一会就会遇上中 BOSS,用我上面所说的招数就可将其击毙。



☆オルロツクの间

在这处场所中没有什么太多的道具,只有一处墙壁可以破坏,很快就可走遍,来这里主要是为了通往下一个目的地斗技场。

☆斗技场

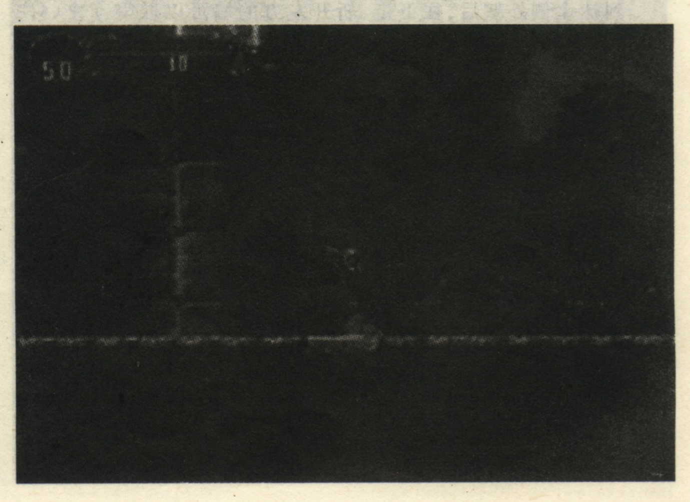
斗技场中的敌人都十分强劲,并岔路较多,先把最左方的地方走遍,再回到中部,就可进入到斗技场的中央,两边的铁门忽然落下,王座上出现了一个人,阿鲁卡多发现这人居然是勇者西蒙,不过他却以恶魔城城主的身份出现,并且招唤出两只怪兽向阿鲁卡多发起进攻。如果刚才在斗技场左方取得了特殊武器圣雷,使用它向敌人进行连续攻击效果相当不错。在右方房间就可取得魔导器ミスト,这个魔导器的作用是可以通过一些铁闸,在变成雾时,还是无敌状态,但会损耗大量 MP。在左方的屋中,敌人会疯狂的射击,与他们硬拼并不好,还是使用吸星大法吧。在另一个房间有一个肩头架鹰的武士,不论攻击鹰还是武士,只要先有一方被打倒,另一方就会去看伤势,借此时一举歼灭可算上策。将斗技场中的通路绕遍,不要继续向下方走,先回到恶魔城最上部,以及藏书库,利用两段跳和变成雾的能力又可到一些从未到过的地方。藏书库中有一处书架是可以推开的。在藏书库上方还有一位 BOSS,消灭了他后回到右方变成雾通过铁闸,取得可变身成为蝙蝠的魔导器リウルオブバット,再变成蝙蝠又可在藏书库上方拿到魔导器妖精。由于能力增多以前无法去到的地方已经全能到达了。将所有宝物收集起来吧!

☆焉道

在地下水脉的下方可以进入一支巨龙石像的口中,这里就是通往地下墓地的焉道了。在入口处阿鲁卡多会遇到一支地狱犬,一直向下方走,当到达一个十字路口时,往左方可取得魔导器子恶魔素。然后向下方移动,在最下方向右方走就来到了恶魔城中的最下方地下墓地了。

☆地下墓地

到达了地下墓地,先在左方取得ブラッドストーン再斩开左方的墙壁就可取得一些新的装备及道具。利用各种能力将道具取完后,在地下墓地的地方会遇到一个巨大的人脑 BOSS,这关的场景最具魄力,背景是堆积如山的尸骨,BOSS 又不断召唤出死人向阿鲁卡多攻击,费一番心血终于将这邪恶的 BOSS 消灭



了。亡灵也得以解脱，纷纷升天。在左方又拿到了对圣属性敌人有特效的魔剑。在右上方的墙壁上有一开关，如果使魔子恶魔的等级相当的话，就可开启这一按钮，并进入了秘室。将附近的道具收集齐，但右方一片黑暗的地方现在还不能进去。离开这里后，就可从新收集的没有拿到的宝物了。

左城的入口，用蝙蝠飞到最上方，取得可使狼移动速度增加的魔导器，在右方又能拿到变身为狼后可使用必杀技的魔导器。在大钟上方可取得魔导器浮身的ブーツ。在恶魔城最上部可以取得使变雾时间增长的魔导器ペワーオブミスト在右方可以找到很多大心及HP提升以及鬼魂之素。在城的上方有处可变身为狼方能通过的窄路，在里面的BOSS也是十分强劲的，他不但会招唤恶魔还会使用强力魔法。经过一番苦战将其击毙。并在左上方取得了魔导器エユーオブハット，有了这个魔导器，使蝙蝠可发出超音波，就可来到地下墓地中最黑暗的地方不断利用声波来观看通路终于在最右方踏下机关，暗室中又有了光明，破坏右方墙壁取得了一件珍贵的铠甲，装备这一铠甲可将带刺的通路全部破坏。在取得声波魔导器的附近还有取得半妖精的素及剑魔的素。

☆恶梦

该去的地方已经不多了，在一处类似记忆点的地方按上，进入到一个恶魔城以外的地方，阿鲁卡多对这里却十分熟悉，在走了一会后看到许多人正要将阿鲁卡多的母亲丽莎处死，丽莎告诫阿鲁卡多一定要痛恨人类，并毁灭人类。阿鲁卡多意识到母亲是不会说出这样的话，谎言被揭穿了，夜魔露出了真正的面目，不可饶恕，阿鲁卡多向夜魔发起了进攻，显然夜魔是无法抵抗愤怒的阿鲁卡多的攻击。战斗结束后，夜魔亦消失了。留下来的只是一枚金戒指，这是一件相当重要的道具。玩家应该还记得在礼拜堂的最左方是布满尖刺的通道只要装备上从地下墓地处得来的铠甲就可以通过，在最里面的屋中又与玛丽娅相会，(这次她又是怎么进来的呢?)玛丽娅交给阿鲁卡多一枚银若指之后便离去了，如果将两枚戒指的文字合起就是“将我贡奉给大钟”。好了，接下一就是去大钟处，将两枚戒指同时装备起来后，大钟的下方出现了一条通路，在最下方又找到了玛丽娅，她告知阿鲁卡多，现在的城主西蒙只是被人控制，基幕后仍有人指使，一定要查出真凶，玛丽娅临走时又给了阿鲁卡多一副圣眼镜。接下来就是紧张的决战了。

☆最终决战

此时阿鲁卡多如果杀上恶魔城最上部，便可与西蒙决一死战，只要将西蒙击倒游戏就会告一段落了，剩下的就只有观看结尾CG了，不过细心的玩家应该会发现，还有一些魔导器没有找到，这并不是你没有取得，而是现在不能取得。难道还有另一个恶魔城吗?不错，大家不要忘记玛丽娅所说的话，将她送与主角的眼镜装备上吧。再次站在西蒙身边后会发现西蒙的头上有一颗魔法球，在战斗时，要全力攻击魔法球，当魔法球失效后，西蒙恢复了正常，玛丽娅也赶来了，这时达克拉伯爵的忠实奴仆的声音:“现在还没有结束，伯爵即将复活，哈、哈、哈!”就在话音刚落时，天空中出现了一座倒转的恶魔城。阿鲁卡多让玛丽娅与西蒙向左走一步，离开这危险的恶魔城。自己又只身前往逆之恶魔城。

☆逆之恶魔城

在这里恶魔城变成倒转一切都倒了过来，不过所有的机关只通路都是与正魔城一样，所以具体的进入方法及找寻道具在这里就不细说了。只要找齐心藏、爪、あばら骨、戒指及目玉这魔导无器这可以去挑战吸血鬼达克拉伯爵了，不过建议玩家还是走遍逆恶魔城，以便达到200%的发现度。达克拉伯爵被自己的亲生儿子所消灭后，似乎也以悔悟了，恶魔城亦从此消失人们又恢复了正常的生活。

☆必杀技介绍

除以上介绍的吸星大法外还有许多必杀技可以使用，下面作一简单介绍：

↑↓↘→+□或○ 消费MP15

←↖↑↗→+□或○ 消费M10

←→↑↓+□或○ 消费MP5

←→↘↓↙←→□或○ 消费PM50

↓↘→+□或○ 消费MP10

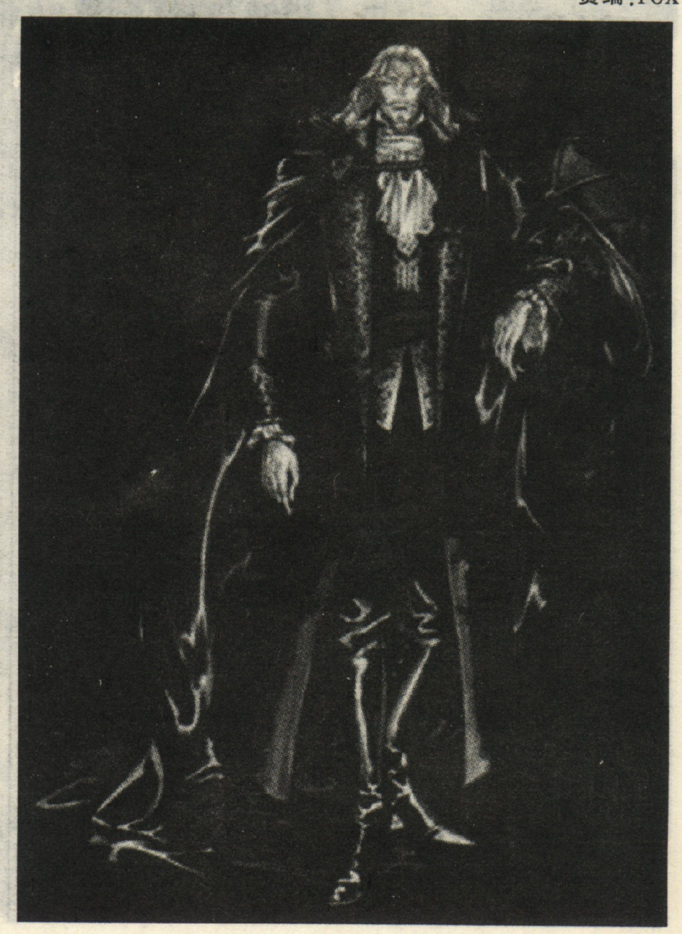
↑↗→↘↓+□或○ 消费MP20

↓↘→↗↑↓+□或○ 消费MP30

另外还有一些特殊的剑有其独有必杀技，一般使用方法是↓↘→或←→等等，并且也有些剑与盾组合还会有惊人的效果。一定多尝试，这样使游戏更加有乐趣。

好了，攻略写到这里也算告一段落，总的一讲我对这篇攻略并不太满意，由于游戏中攻略没有固定的顺序以及一个地名中的场所太大，无法仔细途述，使游戏攻略还有些缺陷，不过各位捧场的兄弟们或有没的见解尽可给我们北京电脑工作室打电话查询，或给予指点及批评，谢谢!

责编:FOX

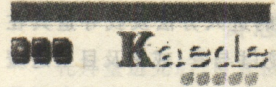


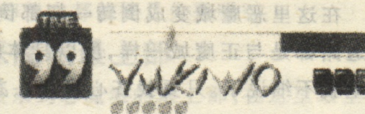
FIGHTERS' IMPACT

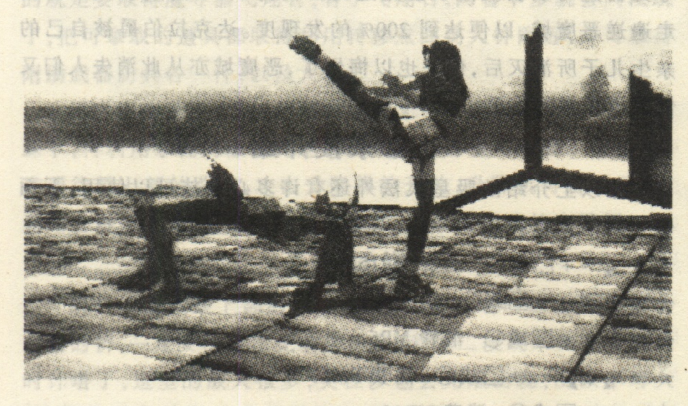
斗士本能

责编/DRAGON

机种:PS	类型:对战
厂商:TAITO	媒体:CD-ROM

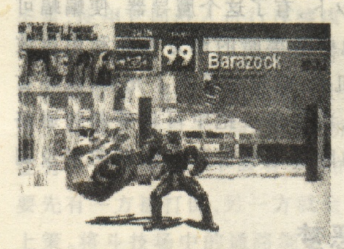






简介

这是一款形式非常新颖的对战游戏,除了选择人物以外还可以进行流派的选择,每一个人物都有三种流派可供挑选,以下所公布的出招中是按照流派的顺序刊出的,在流派名称的右边有可使用此流派的人物头像。另外这款游戏的一些招术名称中日文是无任何意义的象声词,所以就不作中文翻译了,特此向大家声名。





注:文中"+"=同时按,"-"=顺序按,"相手に背を向"=对手背对自己时,"相手の近くで背后"=贴近对手并且对手是背向自己,"相手の近くで"=贴近对手,"ツヤンペ"=跳跃,"相手かダウン中"=对手倒地时。

全部出招大公开!!

劈掛拳 HIKA

士郎　楓　ベルンハルト

	技名	出招
共通技	摔掌	P
	摔掌撑掌	P-P
	摔掌连掌	P-P-P
	挂掌	→+P
	劈掌	↘+P
	按掌	↓+P
	连环脚	上升中K
	仆脚	下降中K
	白蛇缠身	相手に背を向けてP
	旋风脚	相手に背を向けてK
	转手	相手に背を向けて↓P
	跪膝	相手ガダウン中け↓+P
	半旋风脚	S+K
	二郎担山	←↙↓↘→S+P
	通天炮	→↓P
	通天炮·中段	→↓+K
	堤笼换步	S-S
	金蛇伏地	S押しつばなしで→
	背击盘肘	相手の近くで背后からS+P
	双撑掌	相手の近くで背后から→←
	十字手	↓↙←P
	劈山掌	十字手から自动发动
士郎	舍身下式	←P
	高蹴腿	K
	前扫腿	↓K
	后扫腿	↘K
	抱掌靠掌	←S+P
	劈掌托掌	↘S+P-P
	扁椿脚	↓S+K
	顶心肘	←→P
	炮捶	P+K
	猛虎硬爬山	↓↘→P-P-↓↘→S+P
	挂拓	相手の近くでS+P
	贴山靠	十字手中にP
	大缠崩捶	十字手中にS+P
枫	抱掌靠掌	←P
	高蹴腿	K
	端脚	→K
	前扫转身腿	↓K-K
	扁椿脚	↘K
	独立双勾手	↓↘→+P
	七星天分肘	相手の近くでS+P
	拘楼采手捶	十字手中にP
	封手十字腿	十字手中にK
ベルンハルト	抱掌靠掌	←P
	蹬脚	K
	前扫腿	↓K
	后扫腿	↘K
	援步托天掌	→→P
	击捶	→→P+K
	挂拓	相手の近くでS+P
	虎扑	相手の近くで←→S+P
	五切连环劈	相手の近くで→←↓→P
	取眼突喉	十字手中にP
	虎抱	十字手中にS+P

合気 AIKI

枫　サンソン　ベルンハルト

	技名	出招
共通技	纵拳	P
	纵拳掌切	P－P
	掌切	→P
	手刀斩	↘P
	下穿	↓P
	手刀斩	←P
	中段回蹴	K
	前踉	→K
	扫脚	↓K
	膝踢	↘K
	飞二段蹴	ツヤンペ中にK
	飞正拳突	ツヤンペ中にP
	逆横面切	相手に背を向けてP
	返前蹴	相手に背を向けてK
	回转服切	相手に背を向けて↓P
	立踵	相手に背を向けて↓K
	朽木踏	相手のダウン中に↓K
	猿臂	P＋K
	猿臂里拳	P＋K－P
	销骨踢	→↘↓↙←P
	八双飞	S押しっぱなしで→
	四方投・前	相手の近くてS＋Pか→S＋P
	四方投・后	相手の近くて←S＋P
	膝当里舍身投	相手の近くて背后からS＋P
	角落	相手の近くて→↓↘P
	一本捕胁固	相手の上．中段攻击と同时にS＋PかS＋K押しっはけしで←
	七里极	相手の上．中段攻击と同时にS＋PかS＋K押しっはけしで←
	首捻	相手の上．中段攻击と同时にS＋PかS＋K押しっはけしで←
	大外刈足缔	相手の上．中段攻击と同时にS＋PかS＋K押しっはけしで←
	足甲踏腕固	相手の上．中段攻击と同时にS＋PかS＋K押しっはけしで←
	片羽眉间劄	相手の下段攻击と同时にS＋PかS＋K押しっはけしで↓
	膝固脚极	相手の下段攻击と同时にS＋PかS＋K押しっはけしで↓
枫	胫切	↓P＋K
	立猿臂	→→P
	双掌切	↓↘→P
	四方投・极	相手の近くで←S＋P＋K押しっはけし
	一本捕	相手の近くで←S＋P＋K
	舟滑	一本捕囊三ケ条固中に←↙↓↘→P＋K
	舟滑固	舟滑中に←↙↓↘→S＋P
サンソン	卧突脚	↙K
	立猿臂	→→P
	水月贯	→↓↘K
	回蹴	K手すぐにS
	足铁拉	相手の近くで背を向けてS＋P
ベルンハルト	扬猿臂	→→P
	鼓膜破	←↙↓↘→P
	面杀	相手の近くで→↘↓↙←S＋P

マーシャルアーツ MARTIAL ARTS

シレーヌ　サンソン　マーク

	技名	出招
共通技	スタンジャブ	P
	スロートワンツー	P－P
	コンビネーションアッパー	P－P－P
	エルボーニードル	→P
	ショートアッパー	↘P
	スクアトパンチ	↓P
	ナックルウイップ	←P
	ウィップキック	K
	サイドキック	→K
	ロー・スラストキック	↓K
	ジャンプストレート	ツヤンペ中にP
	ジャンプ・ヒールキック	ツヤンペ上升中にK
	ジャンピング・ソバット	ツヤンペ下降中にK
	ターン・エルボー	相手に背を向けてP
	タイガーテイルキック	相手に背を向けてK
	ターン・ローバックナックル	相手に背を向けて↓P
	ターン・スイープ	相手に背を向けて↓K
	フットスタンプ	相手のダウン中に↑Pか
	ピボット・キック	↓↙←K
	ライジングニーキック	↓↘→K
	ドラザンテイルキック	S＋K
	レインボウキック	→→K
	チエリーブロッサムキック	P＋K
	スリップ・バックブロー	←↙↓↘→P
	アッパーバックナックル	↓↙←P
	エアロ・スラストキック	S押しっはをしで→
	キャプチュード	相手の近くでS＋P
	バックドロップ	相手の近S＋P
シレーヌ	ロー・クレセントキック	S＋P
	ラウンドハウスキック	↘K
	ラウンドハウスクレセント	←K
	ヒールスティンガー	←K－K
	ヒールスイープ	相手かダウン中に↓K
	アキュート・キック	↓S＋K
	チエリーズ・コンビネーション	→↓↘K
	アームブレイカー	P＋K－K
	ヘヴンリィスマッシュ	相手の近くで→←P
サンソン	ヒールスイープ	相手の近くで←P＋K
	サイドスピンキック	↘K
	サイドスピンキック	←K
	サッカーボールキック	相手かダウン中に↓K
	ラッシュキック	→S＋K
	ニーラッシュ	相手の近くで←P＋K
マーク	ヒールスイープ	↘K
	サイドスピンキック	←K
	ストンピング	相手かダウン中に↓K
	ラッシユキック	→S＋K
	DDT	相手の近くで←↓P

テコンドー TAEKWON-DO

サンソン　枫　ホーネット

	技名	出招
共通技	チュモク・ジャブ	P
	チュモク・コンボ	P－P
	パロストレート	→P
	ロー・パロストレート	↓P
	ハイ・トーリョ	K
	ダブルハイ・トーリョ	K－K
	ネリョ・ストレートヒール	→K
	ロー・トーリョ	↓K
	トラ・バックスピン	←K
	ジャンプ・アプチャキック	ツヤンペ上升中にK
	ジャンプ・ヨプチャキック	ツヤンペ下降中にK
	シャンプ・バンデトーリョ	垂直ツヤンペ中にK
	パルク・エルボー	相手に背を向けてP
	ヨプチャターンキック	相手に背を向けてK
	ヨプチャ・ターンロー	相手に背を向けて↓K
	パワーヒール	相手かダウン中に↓K
	ヨプチャ・サイドキック	→S＋K
	トラ・ハーフスピン	S＋K
	ヨプチャ・ニークラッシュ	↓S＋K
	プットヴ・ツイストキック	↙S＋K
	トラ・ソバット	←S＋K
	コロ・フックキック	P＋K
	コロ・スピンキック	片足立ちからK
	コロキープ・ヒールキック	片足立ちから→K
	エアロ・ダブルトーリョ	S押しっはをしで→
	レッグスラッシュ	相手の近くでS＋P
	バック・ステップサマーソルト	相手の近くで背后からS＋P
	ステップサマーソルト	相手の近くで←S＋P
サンソン	ロー・ヨプチャ	↘K
	アプチャ・トゥキック	←→K
	ハイ・ヨプチャ	←→S＋K
	ネリョ・クロスヒール	→→K
枫	ゼロハイトキック	↘K
	アプチャ・トゥキック	←→K
	ハイ・ヨプチャ	←→S＋K
	フロントロールキック	→→K
	エスケープキック	↓↙←K
ホーネット	ロー・ヨプチャ	↘K
	ハイ・ヨプチャ	←→K
	ネリョ・クロスヒール	→→K

ユキヲ YUKIWO

技名	出招
手甲打	P
手甲打刈	P－P
肘打	→P
肘逆手返	→P－P
二段大爪	↘P
土龙斩	↓P
回踵蹴	K
追蹴	→K
二段追切蹴	→K－K
马蹴	↘K
前屈蹴	↓K
空中十字突	ヅヤンフ下降中にP
空中大爪	ヅヤンフ上升中にP
空中回转蹴	ヅヤンフ中にK
影切	相手に背を向けてP
里蹴	相手に背を向けてK
羽根切	相手に背を向けて↓P
伏蹴	相手に背を向けて↓K
双手落	相手かダウン中に↓P
椰子落	相手かダウン中に↑Pか↑K
大铁	←→P＋K
尖塔蹴	S＋K
足刈	↓P＋K
蜘蛛蹴	↓S＋K
十字突	↓↘→P
串刺蹴	→→K
暴独乐	←↙↓↘→S＋P
地虫袭	→↓↘K
蟹足	S＋P＋K
蟹蹴	蟹足中にK
下段蟹蹴	蟹足中に↓K
波返	蟹足后方戻り中にP＋K
螺旋崩	Sを押しつはをしで→
首吊缔	相手の近くでS＋P
人梯子	相手の近くで背后からS＋P
叠返	相手の近くで→←S＋P

ストリートファイト STREETFIGHT



	技名	出招
共通技	スイングナックル	P
	スインクバック	P－P
	スイングバックハンマー	P－P－P
	ミドルストレート	→P
	スイングアッパー	↘P
	ロー・バックブロー	↓P
	ダブルハンマーダウン	←P
	ハイキック	K
	ボトムキック	↓K
	バックスピンキック	←K
	ジャンプハンマーダウン	ツヤンペ中にP
	ジャンプスラストキック	ツヤンペ中にK
	バックキック	相手に背を向けてK
	バックスイング	相手に背を向けてP
	バックスライディングキック	相手に背を向けて↓K
	ホースシューブレス	相手かダウン中に↓K
	ダブルニードロツプ	相手かダウン中に↑Pか↑K
	パワースイング	P＋K
	パワースイングダブル	P＋K－P
	ニーリフト	↓↘→K
	ラッシングストレート	←→P
	ダブルハンマーナックル	Sを押しつはをしで→
	クロスアーマブレス	相手の近くでS＋P
	ジャーマンスーブレックス	相手の近くで背后からS＋P
	レイジングスマッシュ	相手の近くで↓↘→S＋P
	ヘッドバット	相手の近くで←↓↙P＋K
マーク	ネバダキック	→K
	アリゾナスライディング	↘K
	アラバマチャージ	→↓↘P
	カリフォルニアトルネード	←↙↓↘→P
	テネシータックル	→→S＋P＋K
	ケンタッキーパンチ	↓＋P
	ジョージアチョーク	↓＋K
士郎	ライジングトゥキック	→K
	スイーブキック	↘K
	ダブルイーブ	↘K－K
	サイドキック	→S＋K
	トルネードパンチ	←↙↓↘→P
ホネット	スライディングキック	↘K
	ドロップキック	S＋K
	ショルダーチャージ	→↓↘P
	ミドルフロントキック	→S＋K

空手 KARATE



	技名	出招
共通技	上段突	P
	二段突	P－P
	天空空	P＋K
	正拳	↓P
	上段回蹴	K
	连蹴	K－K
	下连蹴	K↓K
	中段横蹴	→K
	下段回蹴	↓K
	水面蹴	↘K
	上段后回蹴	←K
	飞前蹴	ヅヤンペ上升中にK
	飞横蹴	ヅヤンペ下降中にK
	飞正拳突	ヅヤンペ中にP
	逆水平打	相手に背を向けてP
	上段后蹴	相手に背を向けてK
	下段水平打	相手に背を向けて↓P
	返足切	相手に背を向けて↓K
	正拳落	相手かダウン中に↓P
	旋转浴蹴	←→K
	飞燕蹴	↓↘→K
	虚空击	→↓↘P
	关节蹴	↓S＋K
	中段回蹴	↓↙←K
	蹴振向	Kを押したぁとすくたS
	百舌鸟蹴	Sを押しつはをしで→
	冲波	相手の近くでS＋P

	技名	出招
	裸绞	相手の近くで背后からS＋P
	逆一本背负	相手近→↘↓↙←P
ベルンハルト	中段突	→P
	瓦割	↓↘→P
	蛇突	→→P
	虚空脚	→↓↘K
	阴阳蹴	S＋K
	取眼	相手の近くて←↓↙P
士郎	中段突	→P
	蛇突	→→P
	追突	↓↘→P
	二星击	追い突き中にP
	三星连击	二星击中に↓↘→K
	切返蹴	Sを押しつはをしでK
	中段突	→P
シレーヌ	阴阳蹴	S＋K
	追突	↓↘→P
	二星击	追い突き中にP
	三星连击	二星击中に↓↘→K
	切返蹴	Sを押しつはをしでK
ラウール	里拳	←P
	蛇突	→→P
	虚空脚	→↓↘K
	阴阳蹴	S＋K
	追突	↓↘→P
	二星击	追い突き中にP
	三星连击	二星击中に↓↘→K
	切返蹴	Sを押しつはをしでK

プロレス WRESTLING

ホーネット　マーク　シレーヌ　ホイホイ

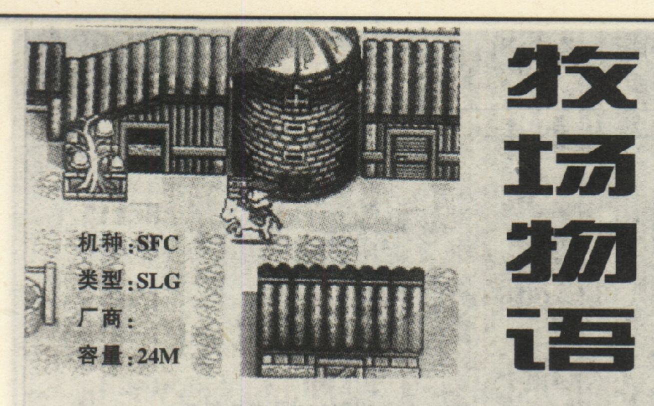
	技名	出招
共通技	パワースラップ	P
	ワンツースラップ	P－P
	ローストレート	↓P
	ヘビーサイドキック	→P
	レバーソバット	←K
	ジャンプハンマーダウン	↓K
	ミサイルキック	ヅヤンペ中にP
	リバース・ラリアット	ヅヤンペ中にK
	カンガルーキック	相手に背を向けてP
	ローカンガルーキック	相手に背を向けてK
	エルボースタブ	相手に背を向けて↓K
	ダブルハンマープレス	←→P
ホネット	エルボースマッシュ	Sを押しつはをしで→
	ハイキック	↘P
	ツイスターキック	K
	ロー・スピンキック	↘K
	ストンピング	↓K
	ヒップドロップ	相手かダウン中に↓K
	ダッシュラリアット	相手かダウン中に↑Pか↑K
	フラミンゴ・ヘッドバット	→→P
	ライジングチョップ	P+K
	ダブルチョップ	↓↘→P
	ハイフロントキック	↓↘→P－P
	ホイールキック	←→K
	ハイスピードブレンバスター	↓↙←K
	バックドロップ	相手の近くでS+P
	アトミックドロップ	相手の近くで背后からS+P
	パワーボブ	相手の近くで背后から←S+P
	ボーネット・スパイラルドライバー	相手の近くで→↓↘P
	リフトアップ	相手の近くで←↓→↓↘→P+K
	パトリオットアッパー	相手の近くで→←P
	フォワードホールド	↓↘→S
	テイクバック	フォワードホールド中に→←P
マーク	エルボースマッシュ	↘P
	ハイキック	K
	ツイスターキック	↘K
	ローキック	↓K
	ストンピング	相手かダウン中に↓K
	ヒップドロップ	相手かダウン中に↑中か↑K
	ダッシュラリアット	→→P
	フラミンゴ・ヘッドバット	P+K
	ライジングチョップ	↓↘→P
	ダブルチョップ	↓↘→P－P
	ハイフロントキック	←→K
	ハイスピードブレンバスター	相手の近くでS+P
	ジャーマンスープレックス	相手の近くで背后からS+P
	パワーボム	相手の近くで→↓↘P
	ジャイアントウェッジ	相手の近くで←→S+P
	フォワードホールド	↓↘→S
	テイクバック	フォワードホールド中に→←P
シレーヌ	ラルボーヌマッシュ	↘P
	ハイキック	K
	ツイスターキック	↘K
	ローキック	↓K
	ストンピング	相手かダウン中に↓K
	フットスタンプ	相手かダウン中に↑Pか↑K
	ダッシュラリアット	→→P
	フラミンゴ・ヘッドバット	P+K
	ライジングチョップ	↓↘→P
	ダブルチョップ	↓↘→P－P
	ホイールキック	↓↙←K
	ウラカン・ラナ	相手の近くでS+P
	バックドロップ	相手の近くで背后からS+P
	アトミックドロップ	相手の近くで背后から←S+P
	パワーボム	相手の近くで→↓↘P
	シーソー・スルー	相手の近くで←S+P
	フォワードホールド	↓↘→S
	テイクバック	フォワードホール中ドに→←P
ホイホイ	ヘルスタブ	→P
	ダブルヘルスタブ	←P
	トラースキック	K
	ゼロハイトキック	↘K
	ロー・スピンキック	↓K
	セントーン	相手かダウン中に↓K
	ヘッドバット	P+K
	ヒールスピンキック	S+K
	リバースヒールキック	←→K
	フライングニールキック	↓↙←K
	フライングボディアタック	↓↘→P
	DDT	相手の近くでS+P
	コブラスラッシュ	相手の近くで背后からS+P
	アームボンバー	相手の近くで←→S+P

ファラハ FARAHA

技名	出招
青龙摆尾	P
青龙摆尾	P－P
冲翻捶	P+K
猛虎坐崖	↓P
刘海戏蟾	←P
罗汉伸腰	K
端脚	↓K
踢脚	↘K
摆连脚	←K
仆腿	ツヤンペ下降中にK
连环脚	ツヤンペ上升中にKかP
麒麟吐珠	相手に背を向けてP
虎尾脚	相手に背を向けてK
转身踢腿	相手に背を向けて↓K
猿猴棒食	相手かダウン中に↓P
蝙蝠落地	↓P+K
左右冲捶	→↘↓↙←P
白猿攀枝	←↙↓↘→S+P+K
马上开弓	↓↘→P
二起脚	→→K
依马问路	相手の近くでS+P
背击盘肘	相手の近くで背后からS+P

バラゾック BARAZOCK

技名	出招
摔掌	P
摔掌摔掌	P－P
摔掌连掌	P－P－P
掌打	→P
劈掌托掌挂掌	↘P－P
按掌	↓P
逆手刀斩	←P
蹬脚	K
ヨプチャ・サイドキック	→K
ロー・トーリョ	↓K
后扫腿	↘K
トラ・バックスピン	←K
连环脚	ツヤンプ上升中にK
仆腿	ツヤンプ下降中にK
白蛇缠身	相手に背を向けてP
ヨプチャ・ターンキック	相手に背を向けてK
耘手	相手に背を向けて↓P
ヨプチャ・ターンロー	相手に背を向けて↓K
跪膝	相手かダウン中に↓P
猿臂里拳	P+K－P
胫切	↓P+K
半旋风脚	S+K
扁椿脚	↓S+K
顶心肘	←→P
击裆捶	→→P+K
二郎担山	←↙↓↘→S+P
金蛇伏地	Sを押しつはをしで→
背挫	相手の近くでS+P
背击盘肘	相手の近くで背后からS+P
撞木	相手の近くで←↓↙S+P
十字手	↓↙←P
劈山掌	十字手から自动发动
封手十字腿	十字手中にK
片羽眉间劄	相手の下段攻击と同时にS+PかS+K押しつはをして↓
膝固脚极	相手の下段攻击と同时にS+PかS+K押しつはをして↓
スティルアーツ	(觉)→↘↓↙←SかPかK(使用)←↙↓↘→SかPかK



牧场物语

游戏一开始,会有人领你去市镇,与每个人对话完就可以回到牧场。在给爱犬起完名字后,正式进入游戏。

先回到市镇上方的花店买种子。其中绿的是牧草不必马上买。白的萝卜种子和褐色土豆种子各买一个。然后回到牧场到右下方的仓库里拿上锤子和斧头来清理一下土地吧。地上长满的杂草可小心用手拔去,小块石子可以扔入水塘不必耗费体力。而大块石 块与木墩需分别用锤子和斧头来解决。清理出一片面积后去仓库换上锄头和种子,开始种地。种地的方法是开九块地形成一正方形,然后站在中间播撒种子。撒完种后不要忘了浇水(水壶也在仓库中)。如果完成这一切后你仍有体力就请继续清理土地直至体力不支为止,然后去寝室念一下日记睡觉。到第二天接着干。因为是第一年钱会相当紧张,如想赚钱,可以去山上钓鱼,钓完后扔入牧场门口摆放的箱子里(以后蔬菜收获了也要放在这里)即可。一条鱼是值 300 元,如果一天钓上个两三条的话手头就会很宽裕了。但需要指出的是天黑以后扔入箱子的任何东西都无法卖钱,一旦钓上鱼天也黑了就吃掉算了。五六天后蔬菜会成熟,赶在天黑前将它们拔出扔入箱中,然后再去花店购买种子,再种、再浇水、再收获——争取在春季 23 日“花祭い”前凑足 1000 元。到了花祭那天上市镇广场买瓶香水送给你所喜欢的女孩(千万不要像我一样错给欧巴桑),并与她跳舞吧!春季的蔬菜是无法在夏季种植的,如果你在二十号左右仍有不少种子的话就请赶快种下去,否则的话……

夏天来临后花店会有玉米与蕃茄种子出售,玉米生长期极长,建议少量购买。这时的农场应该收拾的干干净净的了,所以精力应该放在种地上。到了夏季的二十日,镇子下方农器店会有喷水器卖(不用灌水而且一次能浇九块地很方便),买下来以后浇水就不愁了。夏季的唯一任务就是赚钱,所有赚钱的机会都不能放过!而且夏季会有台风过境,所以要抓紧时间种收。整个夏季除去各种花费后至少应该赚到五六千元(如果不到这个数请去山上猛钓),而且牧草数也该在一百以上。这时可以去镇下面的动物店买只鸡(牛太贵而且需要太多“周边器材”,先不考虑它)放入鸡舍——最右边那间房子。从箱子拿些草料给它吃,第二天就会下蛋了。下的蛋不要急于放入蛋箱,放在右下角的蛋处三日蝗蛋破成鸡小鸡七日后小鸡变大鸡,鸡生蛋,蛋生鸡,蛋蛋鸡鸡无穷无尽也(愚公移山?)!鸡最多可以养十二只,如果想卖掉就将它从鸡舍抱出放在门口然后去动物店即可。写到这里有人会问:一只鸡才一千元,你要我们准备五六千元干什么。答案是盖房子。当你有了五千元钱和二百五十个木材的时候(木材的数目去寝室右上方的木牌处就可看到,不够的话就去山上砍木墩吧)。去山上的树屋和木匠对完话后,他们会在第二天为你盖房子的,等你把这一切干完后夏季就该结束了。

秋天是不能种庄稼的季节,比春夏两季轻闲多了。这时应该努力养鸡并收割牧草,抽空就去镇上转转和心爱的姑娘说说话并从山上摘些花给她,如果体力有富裕就去山上砍树墩为第二次房屋改造聚集些木材。秋季 12 日是“收获祭”,可以去镇上大吃一顿并和女孩跳舞,20 日是“卵祭い”,在规定时间内找到与镇长处颜色一样的卵即可获胜。

冬天与秋天大同小异,只是无法钓鱼,而且山上也不会有野花野草了。想讨姑娘欢心的话,就去山洞中找找看吧。冬天会有地震发生,对土地会有较大影响,需要注意。到了十号是“感谢祭”,去市镇玩吧,会有女孩给你东西吃的。而十四号是星夜祭,去哪儿请自己选择。冬天还会有一匹小马,跑去市镇配个鞍子就可以骑了。

当冬季过后,新一年开始了。因为有了一年的经验,所以会很轻松,但有几个转变必须注意:

1、在种地的同时,购买牛和与之配套的挤奶器和刷子,而且多种牧草,然后减少耕地将农业在牧场中的比重逐步降低。

2、存足一万元和五百个木材,将房子再度改善。

3、将心爱的姑娘追到手,常去她家查看一下日记,当广场有人卖羽毛时毫不犹豫的买下来,然后到礼拜日向她求婚。

4、当你们喜结良缘后,仍要对太太体贴呵护,一但出现状况立即去镇上请占卜婆婆来,不久你就会有一个可爱的小 Baby 了。

如果这一切都做完就表明你是个成功的牧场主,在以后的日子里,你只需保持已拥有的一切就可以了。到了第三年,父母回来时看到焕然一新的农场和可爱的孙儿时会是怎样的心情呢?而你又会是怎样的心情呢?请大家自己去想吧。

附录:1:取到四种金农具的方法。

金镰刀:秋天,农场右下方会有一棵树枯死成为树洞,从此处去与一些小精灵对话,就会发现镰刀变成金的了。

金锤子:如果木匠来借锤子的话选择头一项借给他。他第二天还时就成为金锤子了。

金锄头:当有小精灵饿倒在门口时,找些吃的给他,当他感谢并离开后,锄头也变成金的了。

金斧头:冬天地震后,去山上右边的池塘挥动斧头会有天使问你哪把是你的斧头。选择答案 2 铁斧她会赞扬你并将金斧送给你。

附录 2:如何管理农场

你养的狗如果长时间放在屋外会走失,所以最好将它放在屋中。牛和鸡需要每天喂(一天不喂鸡三天没蛋收),而且还需用刷子刷牛,才能保证牛不得病,牧场中有许多可以举起的石头,如有精力可将其围在农田四周,一旦有地震及台风可将土地受损度减至最轻。

附录 3:追女孩子

农器店和酒馆的女孩最好追,只需每天跑去送些花,野里甚至鸡蛋,牛奶都可以。但如果阁下“心怀大志”一定要娶镇长的女儿的话,除了上述行为照做不误外,每个礼拜日就往教堂跑吧。

附录 4:节日一览

春季 1 日新年祭(头一年没有),23 日花祭い。

秋季 12 日收获祭,20 日卵祭い。

冬季 10 感谢祭,24 日星夜祭。

文/大神一郎

责编/BLUE

漫园

哇，天气真热！KING 这小子又跑到屋子里躲着去了，面对一大堆的漫画投稿，一时真是无从下手，MOMO 的头都大了。谁来帮我把 KING 揪出来呀?!

——MOMO

主持

作者 MONKEY





哎?我的子孙怎么会是红头发呢?基因突变吗?不过,既然要论资排辈,应该由我来主持吧?

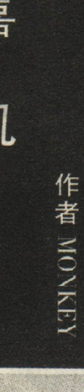
做为你们共同的祖先?



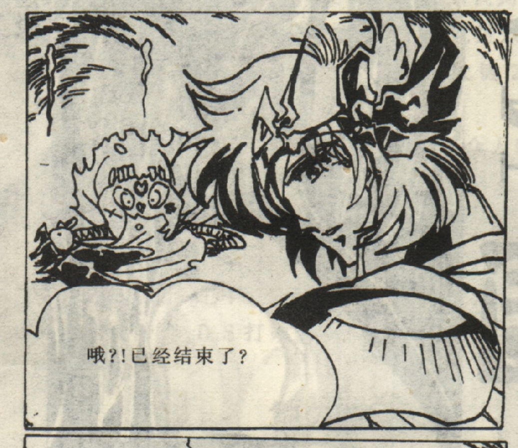
又是 MONKEY 先生的作品，作者一直表示请主持人不要再表扬他，所以此次便不再多说了，不过，关于主持人位置的问题本人是绝对不会让步的，嘿嘿嘿……(作阴险毒辣状)

——MOMO

喜讯



作者 MONKEY



是真的,STAFF 都出来了。

问题是:真的结束了吗?商家都是不可信的!





看来 MONKEY 是非常喜欢《梦幻模拟战》这个系列的，以致于大部分投稿都是有关于这部作品的。四格的标题是编者所加，不知是否合作者的原意，此次便擅作主张了，如有意见咱们再联系。

——MOMO

MAN园



▶作者：吉林舒宝

怀揣苹果的桔右京，脸上的痕迹是唇印吗？

▶作者：湖北赵炎

第一次看到有人把霸王丸画得如此秀气，不过感觉也不错。





▶作者：北京梅小路 葵

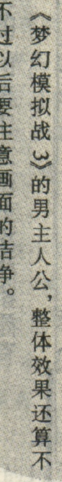
不愧是出自女孩之手，画风细腻秀美，期待你的下一部作品。

▶作者：安徽奚文玉

充满野性的列欧娜，不知在《97格斗之王》会有怎样的表现？

▶作者：上海王似樫

谢谢多次的来信和投稿，注意以后投画稿时千万不要折叠，那样会非常影响画面效果。



▶作者：金坛市郭磊

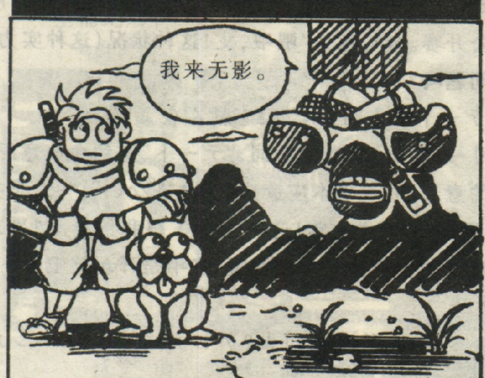
《梦幻模拟战3》的男主人公，整体效果还算不错，不过以后要注意画面的洁净。

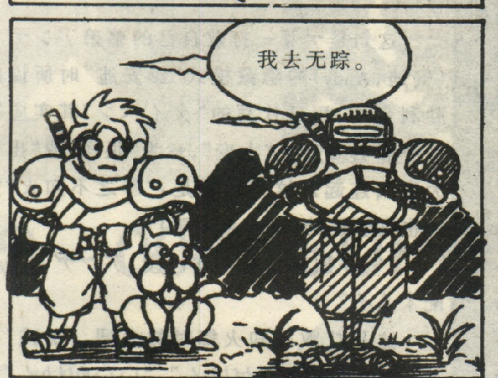
マン园

在第四期的"漫园"中，有一幅"塔木塔木"的画像，其作者应为"唐山三人组"，特此更正！对于我们在编辑工作中的失误而给读者所造成的不快，在此谨致歉意！

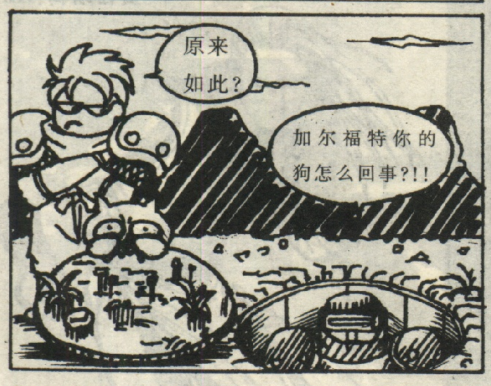
——MOMO

"隐"的秘密

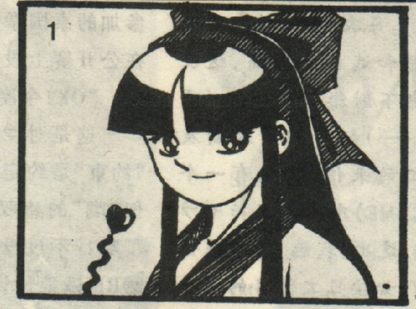




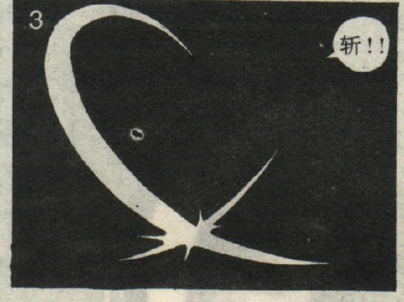




自食其果









作者/南昌市徐少华

这两幅四格都是取材于《侍魂》，非常有趣，不过，"自食其果"好象把娜可露露描绘得略微……

——MOMO

不错的作品，但记住下次不要投复印件。 ——MOMO

GAME日本语教室



“日文教室”这个栏目不知不觉连载数期了。每次提笔，都在为选题和选材而头痛，这次也不例外，うん——(唔——)翻了翻读者朋友们的来信，发现有一个较集中的提议是介绍一下著名ゲーム(GAME)中的著名キャラ(角色)的著名セリフ(台词)。嗯，也不错，这次，我选了“饿狼传说”的第一主角——テリー(特瑞、TERRY，如按日文假名的读音翻译，可以写作特利)。

●饿狼传说

“おれは亲父の仇を取るまでは、負けられないんだ!”

这是一代中的一句胜利台词，意为“我以报父仇为动力，是绝对不会输的!”。句首的“おれ”写成汉字是“俺”，一般情况下是豪快的人或者粗人的台词。不过现在的游戏中这样的家伙越来越多了，甚至于サクラ(樱)大战中的桐岛カンナ这种女孩也用这个字。后半句“負けられない”加上一个鼻音“ん”和一个“だ”做语气助词，充分表现出テリー的爽朗。



●饿狼传说 2/SPECIAL

“きさまだけは许するけにはいかねえ!”

这是在“SP”中，使用ギース(吉斯)而碰上宿敌テリー前来挑战时的台词。第一个词“きさま”中，“き”在这里写作“贵”，“さま”写作“样”，原本的两个字都是敬语，如ビリー(比利)对自己的老大ギース称“ギース样”，但在这种场合变成了火药味很重的一个词“贵样”。上一句连起来，就是“你这种人是不能原谅的!”

●饿狼传说 3/RB

“おいおい、ジョー!そんなことでタイトルマッチは大丈夫か?”

这是对东丈时的胜利台词，注意其中那个“丈”是用片假名写的ジョー(读作JOE)。“タイトルマッチ”指的是东丈平时所参加的泰国拳公开赛。全句意为“喂喂，丈!这种状况(这种实力)在公开赛上没问题吗?”

“OK!今度デートする约束だぜ!忘れんなよ!”

这是对マリー(玛丽)的胜利台词，“デート”是约会的意思，“约束”是约定的意思，后一句本应读成“忘れんない”，“よ”是类似“哟”的感叹调，本句意为“OK!这回说定了跟我约会吧!别忘了哟!”不过没听说他们俩关系有进展嘛，多半是开玩笑吧。

●RB 饿狼传说 SP

“影の不知火?アンダィもタイヘンだな”

这句是テリー打败自己的弟弟アンディ(安迪，Andy)的隐藏模式“影安迪”时所说的胜利台词，用日片写的“タイヘン”其实应写作平假名或汉字“大变”，意为“很怪”或“出了大事”，连起来这句话就是：“影之不知火?安迪也真够怪的(真有点毛病)”

“いい加减にしてぢけよ!アンディか心配するぞ”

这是打败不知火舞时的台词，“加减”有时也写作平假名“がけん”、“いいがけん”就是“适可而止”，“心配”是“担心”的意思。全句是大哥哥的口气：

“适可而止就行了哟!安迪在担心呢!”

“タン先生!ありがとうございました!”

这句是对八极圣拳的老师，也是自己的业师唐老先生的胜利台词，“タン”就是“唐”，后半句是“感激不尽”，连起来是“唐先生!感激不尽!”是感激对方让招?还是感激对方的教导呢?应该两者都有吧。

责任编辑：KING



名作大家谈

大家好，第三期来上！自从此栏目开创至今我们收到许多热心读者的投稿，谢谢诸位精彩的文章和中肯的意见，希望以后能继续支持本栏目。

另外有一点需要说明，在来稿选登过程中为了能综合各种看法自然选择了正反两种意见的文章。但是这并不代表本刊立场，也不是众位编辑的看法。最后希望大家能在此畅所欲言。

勇者斗恶龙Ⅲ

从上期刊物上看到要评论《勇者斗恶龙Ⅲ》我就压耐不住，拿起了笔写出这些感想。

我一直只有超任任天堂，虽然现在次世代游戏众多并画面都十分惊彩，但总觉得都不是很成熟，特别是 RPG 游戏，就拿《勇者斗恶龙Ⅲ》来讲，就是个十分明显的例子。

勇者系列一直以其丰富的内容和动人的故事而吸引着许多电玩迷们，勇Ⅲ除了内容及情结外画面也是大大加强了，和任天堂版简直就不能相提并论，游戏中还加入了大量的新要素，例如战棋屋及收集金币等等，使游戏更具乐趣，勇Ⅲ的开场也十分有魄力，主角的父亲与魔在火山之上的殊死决战，至今仍是犹记在心，在进入游戏后，玩家将要决定主人公的性格及特点，这一切都根据怎样回答女神所提出的质问及如何完成开场事件，开场的事件也有多种，这些精心的设计使《勇者斗恶龙Ⅲ》这款移植自八位机的游戏完全可与现在次世代上任何一款 RPG 相媲美。

但是《勇者斗恶龙Ⅲ》也不是十全十美的，最令人头痛的就是练级，相信只要玩过勇者系列的朋友都知道，这系列中最难的就是练级，尤其是勇Ⅲ，在游戏后期我苦练一个小时后竟发现离升级还差一万左右的经验值。游戏中的转职系统与任天堂版基本是一样的，转职后仍保存其原有能力。可是可转成的职业只有战士、僧侣、魔法师、武斗家、盗贼、勇者、商人、艺人及贤者九种，还不足六代的一半，令人有些失望。

总体而言《勇者斗恶龙Ⅲ》是款经典中的经典，相信只要玩过它的朋友们一定不会望记那动人的音乐，优美的画面及感人的情节。

浙江　陈鹏

ZNEMY ZERO

自从 WARP 公司制作的《D 之食卓》一弹走红之后，3DAVG 便开始走红，而且一发不可收拾。CAPCOM 的《生化危机》成为索尼 96 年的标牌产品，也说明 3DAVG 正在成为次世代的"新贵"。WARP 公司全力制作的这款超大容量 3D AVG——《ENEMY ZERO》又使用 3D AVG 向前走出了坚实的一步，又据内部传闻，正是此款《ENEMY ZERO》使预订于 97 年夏发售的《生化危机 2》推迟至 97 年年冬，(编者按：好像并无此传闻)由此可见这部作品实为精典大作。

超大容量的制作再加上土星特有的 VCD 卡技术，使这款游戏的 CG 动画令人瞠目。再加上优秀的情节、令人心惊胆寒的游戏音乐和良好的操作介面使此游戏更加完美。

这部作品最值得一提的是两个方面，首先是情节。在这里 WATP 公司想必是费尽心力，通版来看此游戏情节的构思和发展并不十分新奇，仿佛是美国科幻故事片《异形Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ》的连续版本，但是经过工作人员的精雕细琢使其极为出色。峰回路转的情节、荡气回肠的场面让人久久难已忘怀。其次是画面的处理，WARP 公司的 CG 动画处理可谓一绝。那昏暗的灯光和隐隐约约的敌人使玩家随时随地无不提心吊胆，那种恐怖的画面的渲染可能只有《生化危机》才能与之相比。

以上是本人对《ENEMY ZERO》的看法，如有不正当之处请大家谅解。

武汉　姜辉

钟楼古宅 2

恐怖 AVG 游戏现在似乎非常流行，从《生化危机》开始，不少玩家也逐渐开始喜欢此类游戏，我也是其中的一个。

因为以前玩过 SFC 版的《钟楼古宅》1 代，所以对这一系列有非常良好的印象。在前一代中，气氛营造得十分恐怖，女主角置身危险的境地随时有生命危险，而那位凶残的"剪刀男"紧随其后，无所不在般的冲出来想将女主角置于死地。此外，各种道具的应用以及谜题的解答在游戏中也设计得十分出色，虽是 16 位的游戏但给的享受却绝对不逊于任何次世代作品。

言归正传，说到这次的《钟楼古宅》都不能不令人大呼"失望"！原因有以下几点：

首先，画面质量一般用 POLYGON 制作的人物动作生硬，表情呆滞，女主角一登场给人的感觉就先天不足，后来身处险境也让人难以生出同情感和怜惜感，有时我甚至想干脆让她死了算了。其次，操作性不好，因为 2 代的操作系统进行了改变，所以玩者便不能象在 1 代时那样对所有的房间及物品进行调查，自由度大大降低，那种类似于电脑某些游戏的以鼠标箭头来确定人物行动目标的方法很死板，令我们投人感降低了不少。

最后，也就是 2 代致命的弱点，即故事性差。因为已有 1 代在前，2 代的故事重点应加以变化，事件背景以及其它各种噱头也应更加丰富些才是。但很可惜，2 代编辑忽视了这一点，情节与 1 代颇有雷同之处(我的意思是形不似神似)，玩到后来便十分乏味而且连结尾也猜得八九不离十了。相信不少朋友看过国外那些劣质的恐怖片，一集后又出二集、三集，也许开始还能让人吓一跳，但后来的几集便因没有创新而只能令人发笑了。

写到此处，我不禁想谈几句《生化危机》，该游戏 1 代是发生的荒野中的大屋，2 代的背景则变得广阔了许多，敌人从零星出现变为成群涌来，紧张刺激的成份增加了许多，这就是差距，也是玩者真正感兴趣的地方。

总之，我认为恐怖 AVG 的魅力在于变化，在于创新，否则我宁愿去玩《泡泡龙》！

上海　毕向东



交流感情的园地——

编读往来

责编/若雨

●暑期将临，各游戏厂商，大作纷纷登场，光"史克威尔"在暑期就有《最终幻想战略版》、《浪漫沙加》和《前线任务》。试到那时贵刊如何在八十页上安排这众多的游戏攻略呢？

苏州　李豪

△**历年来暑期都是游戏界的发卖热潮，我们也深深感到压力。不过就目前来看我们已经计划在暑期出版一些书刊，来满足广大玩家的需要。自然在这次的计划中我们考虑到了"'96典藏本"的优缺点，希望能给大家一个惊喜。首先登场的是《电子游戏最新指南与攻略》，她的具体出版日期请大家注意本刊广告。**

●"名作大家谈"的编辑你好！贵刊开创这个栏目确实给广大玩家开辟了一个一展身手的地方，大家可以在这里将自己对游戏的感受一吐为快，同时还能相互沟通。如果贵刊尽快将此栏目安排成广大玩家自由命题，那么我相信效果会更好！

南京　郭宇

△**谢谢郭宇玩友的建议，"名作大家谈"是个完全原创的栏目，她的开创是受了上海热心读者颜兆祥的建议的启发，而她的每期内容也都是由广大玩家所完成，所以说这是一个广大玩家的园地。我们衷心希望大家能支持这个栏目，并多提宝贵意见，虽然此栏目目前正处于萌芽期，但是在全国无数玩家的支持下相信她会迅速的成长起来。**

●"日文教室"是贵刊"加强科学性，融知识性趣味性于一体的第一弹。虽然首次登场便出了较大的差错，但是这种形式确实能给玩家带来帮助并且还利于大家在游戏中对日文的学习。第二期的"日广教室"里对"最终幻想"中大脚鸟的简介让我真正了解到这个贯穿"FF系列"的动物的背景。不过我个人认为如果能在"日文教室"中对大家在游戏攻略时所遇到的文字困难给予帮助，那此栏目的作用就更加明显。

吉林　苏文鹏

△**"日文教室"的作用就是要帮助大家在游戏中学习日文，苏文鹏玩友的意见提得非常好。另外我们也希望广大精通日文的朋友能积极参与，献计献策帮助我们把这个栏目办得更有特色，更能为广大的玩家服务。**

●诸位编辑你们好！我是最近才发现贵刊的。贵刊今年搞得活动真是不少！"集刊标中大奖"我是赶不上了，据称贵刊一至三月的杂志全国都已经脱销；"读者问卷调查的抽奖"更是来不急参加；只剩下一个"暑期笔会"，真希望我这个"铁杆闯关族"能参加。但是眼见暑期已经快到了，又听说每期杂志都是在一个多月前都已经定稿印刷，真不知道该怎么办？急切希望你们能给个明确答复！

广州　高明义

△**高明义玩友你好！你其实还可以参加"集刊标中大奖"和"暑期笔会"。首先关于"集刊标中大奖"你在来信说没有买到我们今年前三期杂志，其实你并不用着急，还是那句老话，我们会对每一个本刊的热心读者负责。我们会有补救措施，具体方案请大家注意我们各期本刊杂志广告。其次是"暑期笔会"，这次活动的参加者是从九六年七月至九七年七月被本刊刊出作品的作者中选出的，可是另外有三位幸运读者也可参加此次活动，方法是从至九七年七月上所有给本刊来信的热心读者中选出。不知高明义玩友是否已经明白？我们希望能在美丽的暑期相见！**

●为什么作为次世代索尼与土星的价钱相差数百元呢？我是一个新步入"游戏大家族"的玩家，想在两款次世代机中选择优秀的购买，但是朋友们众说纷云我也不知道究竟哪一个更优秀？但是在价钱方面两个机种为什么会有这么大的差别呢？希望你们能给我帮助！

湖北　严晓亮

△**土星与索尼的价钱确实有所差别，土星目前在国内有商家代理，而索尼却大多数为……；又因为从去年年底来看，索尼已经坐上业界第一把交椅，全球突破1000万台的销售量也使它身价倍增；而且在97年初发售的FF Ⅶ也使索尼机的价钱越炒越高。作为次世代中比较好的这两款主机究竟哪一个更优秀还是要你自己来选择。**

一句话

△连续两期因版面有限未露面的《最终幻想的世界》将于7月杂志上再度登场。

△为了便于分拣，以后各位读者在来信时请于信封面上注明向何栏目投稿。

△因为信件和来稿非常多，所以未能刊出的原稿恕不退回。





97’名作续篇动向传闻

责编/FOX

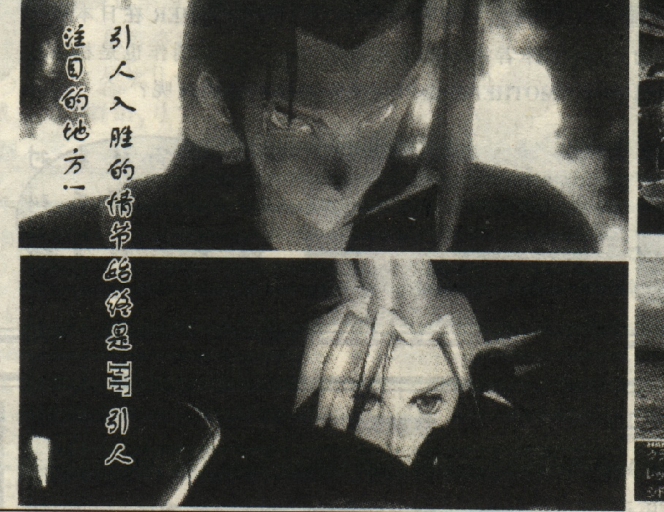
☆最引人注目的话题“勇者斗恶龙Ⅶ系列，已经决定将在PLAY STATION上制作。但现在的制作情况是什么样呢？

在3月13日进行了制作发表会，在制作发表会中，堀井雄二向记者公布，最新的“勇者斗龙Ⅶ”即不是勇者洛特系列也不是天空系列，而是以一种崭新的系统登场。在前几代的基础上又加入了许多新的要素，但画面至今仍未公开，(会不会变成像太空战士Ⅶ一样的POLYGON形式呢?)勇者斗恶龙Ⅶ将在明年夏季发售，让我们共同期待这一杰作吧！



☆何时终结的“最终幻想”

3月5日日本经济新闻公布了一条爆炸性的新闻，日本将与美国联手开发“最终幻想Ⅸ这次集日美两国技术精英，可算是高手云集。史克威尔这一举动无疑是要在霸占了日本市场后，进军美国市场。但是制作的风格会是什么样呢？毕竟美日两国风格是截然不同的。这一切等到了七月份就会明了！



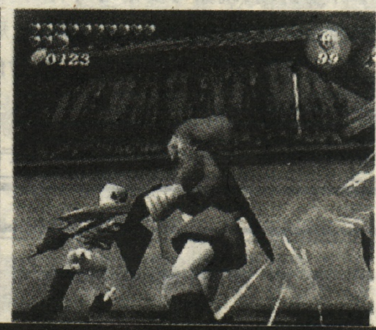


☆今次的林克又会遇到什么样的敌人呢？

最近“星战火狐64”与“爆烈赛车”的推出使N64又呈现出前景乐观的景象。今回的话题是名作“赛尔达”系列的N64版，至今为止“赛尔达传说64”的开发状况又是什么样的呢？

任天堂公司透露，赛尔达传说64将在年中推出卡带版，64DD版正在锐意制作中。原先决定与N64DD同时推出的64DD赛尔达由于N64卡带断档，临时决定将赛尔达先制作成卡带发售，一年后再发售64DD版。至于卡带与64DD有什么不同及区别至今不详。相信不会完全相同的吧！N64会因此而再次掀起热潮吗？



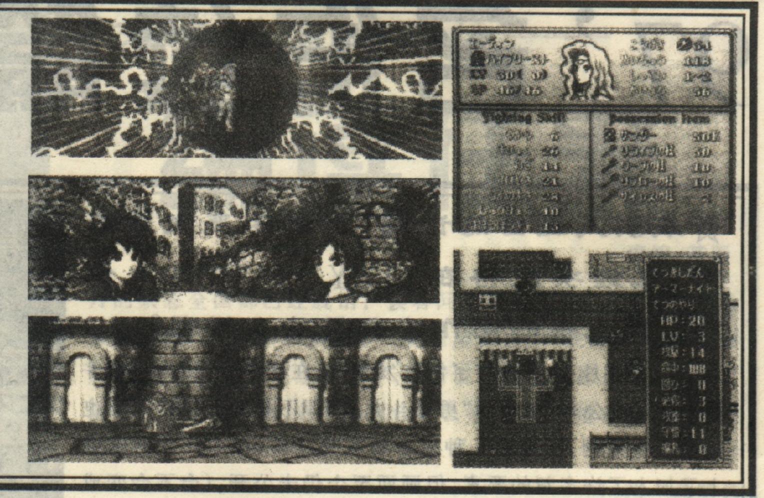






☆模拟游戏之王"纹章"系列最新作

在任天堂及超级任天堂上发售的"火焰之纹章"系列，在许多玩家心目中已留下了深刻印象，它那出色的人物设计，精采的战斗画面，细致的操作系统，使玩家无不废寝忘食。游戏不仅精采还有一定的难度，回想去年，圣战系谱推出时，各个游戏专卖店都在讨论这个热门话题，那时在杂志社中时常听到BLUE为战士牺牲而发出的惨叫声，就连从不玩模拟战棋游戏的我来说，都在暗挑姆指，真的是款十分出色的游戏。纹章系列的续篇将在N64上制作，系统也是重新制作的。当玩家拿到时一定会感到是一款新游戏来对待的。除此之外都是一片空白。



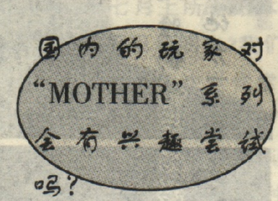
☆"MOTHER3"还会受欢迎吗?

与64DD本体同时发售的"MOTHER3"也成为了N64的一大卖点。现在"MOTHER3"正在锐意制作中，决定与64DD在年底同时发售。"MOTHER"系列在国内一直不受到玩家的重视，主要是画面略为简单，战斗画面也很普通，并且中文极少，实际上MOTHER在日本知名度相当高，游戏中也有相当高的内涵，制作者系井重里对此游戏的开发及制作也是相当投入。相信"MOTHER3"一定不会错的，但"MOTHER3"会不会成为N64的转折点呢?





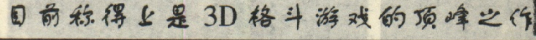




国内的玩家对"MOTHER"系列会有兴趣尝试吗?

☆3D格斗游戏的前卫VR Ⅲ

在日本已是大紫大红的VR3已经决定在SEGA SATURN上移植此超大作，由于游戏容量很大，所以有可能使用扩张RAM卡。VR Ⅲ现在正属于开发阶段，玩家可要耐心等待呀!当初VR Ⅱ移植的也可算是成功，虽然尚有缺点，那毕竟是属于开发时间较早机能未被完全开发，VR Ⅲ推出时必定会引起轰动。



目前称得上是3D格斗游戏的顶峰之作





☆索尼克的格斗游戏

早期街机推出的格斗索尼克，决定在SEGA SATVRV上移植，至今开发状况不详，在VR战士对毒蛇快打中也有几个格斗索尼克的人物登场。但毕竟索尼克中的人物属Q版，虽然操作性不错，可格斗中的技巧相对少了一些。估计当游戏推出时也不会有太多的反响。





☆AVG 游戏的杰作 "生化危机"

恐怖冒险游戏大作"生化危机Ⅱ"原定于冬季发卖，但十分遗憾延期，目前现状是？

"目前正在向最佳的开发效果而努力，但是因此便无法保证时间。从现阶段看是无法保证冬季发售"！真是令人焦急呀！自从听说土星也要制作生化危机，我就十分兴奋，土星的玩家也可玩到这一经典游戏了。

从发售表上看，《生化危机 2》的 PS 版已推迟到 98 年，莫非真的是要在两个机种同时上市吗？







恐怖 AVG 游戏的代表作！

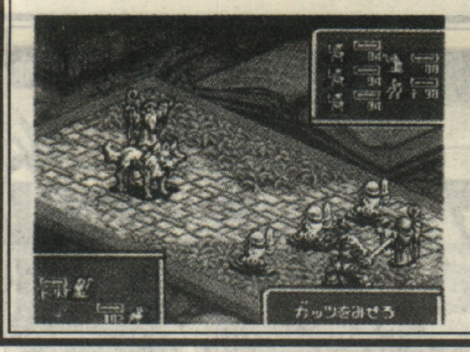
☆受关注的"皇家骑士团"会怎样呢？

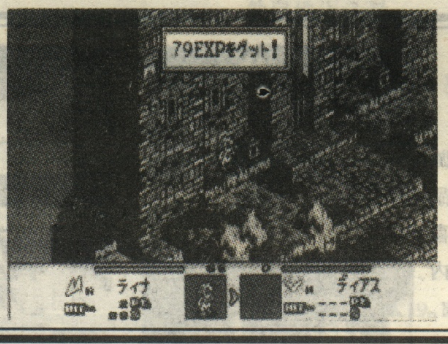
由 QUEST 推出的并博得好评的 SRPG 奥加圣战（皇家骑士团）系列，会出现续篇吗？

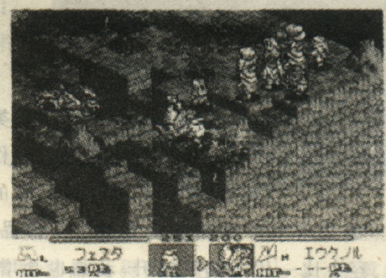
"奥加圣战系列，实际上是一部被人称作 ORGA BATTLE.SAGA 的战争史诗，已经推出的两代分别是全部共八篇作品的第五和第七章。现在正在开发新的作品。发售日仍未定在 N64 上发卖。"（QUEST 广告部）

现在大家可以放心了，但受关注的标题及内容，系统各方面都会是怎样呢？QUEST 的答复是"目前均还未定"，真是让人遗憾，让我们一起期待吧！







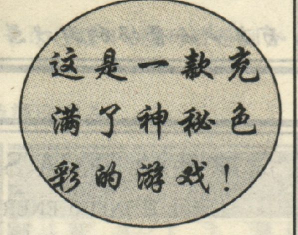


☆名作"真女神转生系列"会怎样呢？

"真女神转生系列"至今为止，包括外传在内已在各机种上推出了十五部作品。以后计划是……？

"因为有各种各样的事物所以现在要稍向微放一放"。（ATLUS 广告部）那么会不会出现，恶魔召唤师或女神异闻录的读篇呢？"已经作过发表请大家期待今后的展开吧！"相信广大的女神转生迷们一起期待吧！

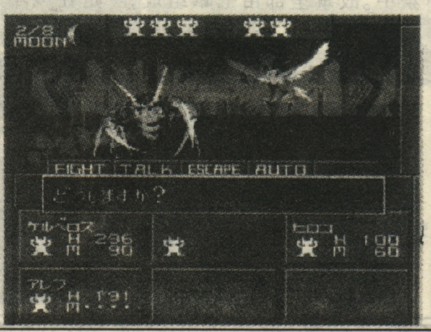




这是一款充满了神秘色彩的游戏！

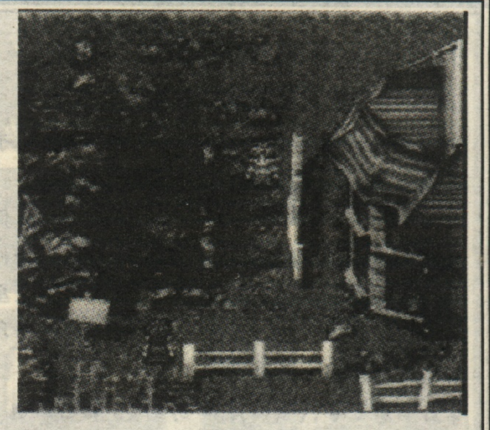




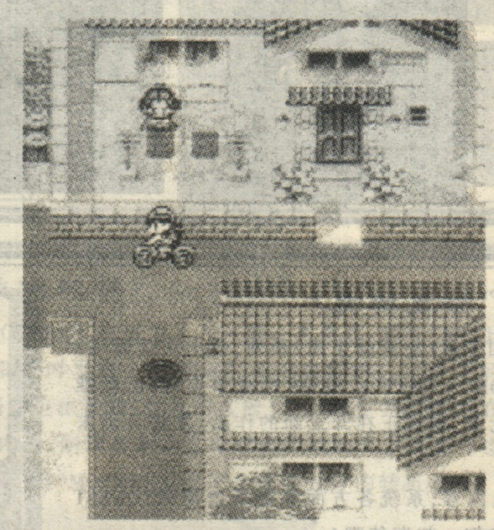


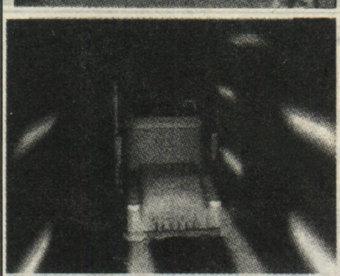
☆"G.O.D"的台前幕后。

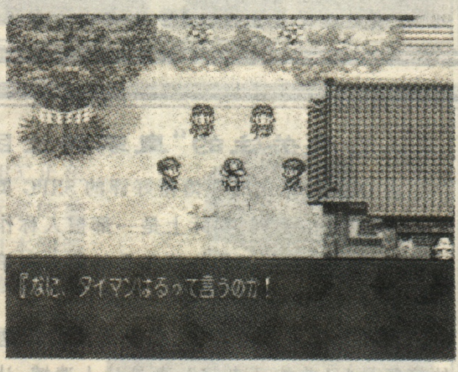
这款游戏的制作可算的上是豪华阵容。剧团"第三舞台"的导演鸿上尚史、漫画家江川达也和乐队圣饥魔三方联手共同制作的大型 RPG。在去年年末发售的超级任天堂版,并予定在今夏发售 PLAY STATION 版名为"G.O.D PURE"现在光看几幅公布的画面也值得期待。据最新消息 G.O.D 正在准备制作 N64 版,至于 N64 版何时发售,到现在还不太清楚,估计会有相当一段的时间了。还是耐心等待吧!









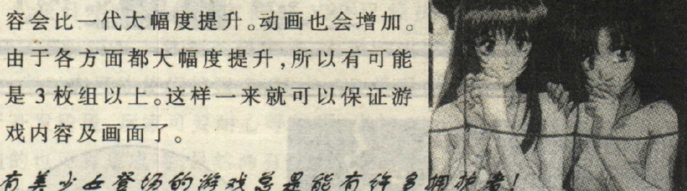


☆"NOEL2"的最新制作情况!

以最新的系统而登场的 AVG 类游戏"NOEL"终于决定要推出第二部作品了。在一代推出时曾受到许多玩家的喜爱。在二代中系统仍会延续上一作品,内容会比一代大幅度提升。动画也会增加。由于各方面都大幅度提升,所以有可能是 3 枚组以上。这样一来就可以保证游戏内容及画面了。



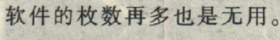


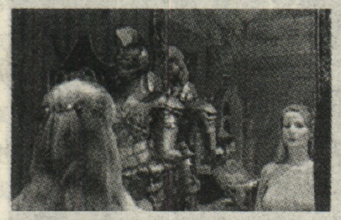


有美少女登场的游戏总是能有许多拥护者!

☆惊异的 SEGA SATURN 八枚组游戏

去年七月 INFINI ENERAINMENT 公司决定为土星制作一部八枚组真人映像的冒险游戏,在游戏的同时有如观看电影一般,整个游戏都充满在恐怖的气氛中。故事全部由七章组成,予定在今年八月发售。这款破记录的八枚组游戏不知推出后会有何反应。但土星的解像度似乎不是很理想,硬件性能上不去,软件的枚数再多也是无用。







胆战心惊的感觉会始终伴随着你!





秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS Q版赛车 2
合肥 庄祖武

使用有"ファミ通 PS"标记的隐藏车

首先,要在 WORLD GRAND PRIX 的比赛中取得任何头三名的位置,加上在 SPRINT RACE 中取得所有赛道的头三名位置(包括夏之山、秋之山及冬之山),然后再参加 SUPER GRAND PRIX 比赛,同样要取得头三名的位置,之后便到 CHORO QTOWN 中的城顶最上层,顺序输入△、□、→、←,成功的话应该会听到一个声音,然后回到谜之店购买 BODY(ボディ),就会多了一架有"ファミ通 PS"标记的隐藏车——ジャマカー可供购买。

PS 铁拳 2
大庆 吴学文

观看铁拳 2 的开场与结尾

本游戏有一个方法可以随时看所有的 OPENING 及所有角色的 ENDING 的;方法就是首先不要插下 2P 的手柄,然后插下一张能够使用全部角色的 SAVE CARD,在到达了 NAMCO PRESENTS 的画面时,立即紧按↗、○、×、SELECT,直至 NAMCO PRESENTS 的字样消失,成功的话,便会进入到 THEATRE TEKKEN 2 的画面,在这个画面中可以选择观看三个 OPENING 及全部角色的 ENDING。

PS DISRUPTOR
大连 谭生

两条方便的秘技

当游戏中打开地图画面时,输入以下两套指令便可获得对应的效果,但是,リアルタイム必须设定在オフ状态:△××○×△□□为体力完全恢复,×□△△×○△×为加满武器。

选关

在密码输入画面输入下表中的密码,便可进入相应的版面。

难度为 Normal	
2关	□△×○○△××○□×□
3关	×△○○××△○○×△△
4关	○×△□○○×△×△□□
5关	×○△○□×××○○○△
6关	△×○○××□○○×△×
7关	○○×△△○□××△□△
8关	○□△△×○×○×△××
9关	□×○○××□△○△○○
10关	×○○△□×△□□△△□
11关	○△××○○××△○□○
12关	○□△○×△×△○×○□
13关	×××○○△○×○□×○
难易度为 HARD	
2关	□△×○○△×△○××□
3关	×△○○□×○□△×△△
4关	○△△○○××△△×□□
5关	×○○□□××□△○○△
6关	△△□○××○○△×△×
7关	△○×△○□□××○□△
8关	△□△△×○×○△△××
9关	□□□○××□△○△○○
10关	□○□△□△△×□△△□
11关	△△×□□○×△△○□○
12关	○○△△×△□△□×○□
13关	×△□△△△○□□□×○

PS MAX RACER
广西 秦朝义

2 台隐藏赛车登场

首先选用一台赛车将 EASY、MEDIEM、HARD 三种赛道全部通过,这时便会出现名叫 Championship 的新赛道,这时将对手的 HIZONDE 型赛车在比赛中击败,胜利便可选用该型号车。若在 Championship 赛道中获得冠军,便会出现新的超难 Championship 赛道,在这里击败名为 ACIER 的对手车,便可选用该车了。

PS 武士道之刃
四川重庆 方庆云

使用枪手"カッツエ"

只要在没有接关,没有损伤的状态下完成百人斩,便会与枪手"カッツエ"达成契约。之后在对战模式中便可使用。

PS 洛克人赛车
河南 吴天德

找出秘密通路

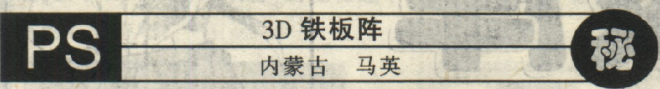
在"SKY CIRCUIT"赛道中,有一秘密通道令车子可于天空行驶。首先,选择好赛道,然后开始游戏,之后约于完成二分之一圈后,将车向左撞去,不久就会找出一个可冲破的"缺口",若能顺利通过隐藏通道,终点就不远了。

PS 恶魔城X～月下之夜想曲 秘

天津 赵琴

使用旧主角

在完成游戏之后，会发现在SAVE内多了一个日文字“クリアー”。如能用这个SAVE去重新开始游戏，打上旧主角的名字“RICHTER”，就可使用主角了。

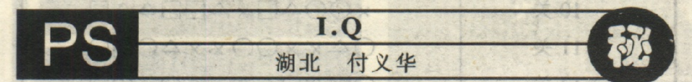


PS 3D铁板阵 秘

内蒙古 马英

使用两架隐藏战斗机

在标题画面出现时，PLAYER1紧按“←、○、×”不放，PLAYER2“→、○、×”不放，然后一齐按START。于是，超慢的“三岛平八”及超快的“PAUL”两架战斗机就正式登场了。



PS I.Q 秘

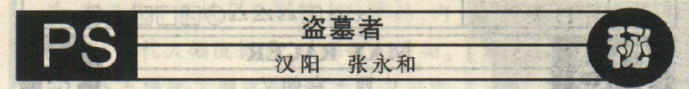
湖北 付义华

ORIGINAL MODE

在这个游戏中，是有第二位角色——CHERRY可供使用的，并且还有一个名为ORIGINAL MODE的模式，在这个模式中玩者可以自己去研制出一些版数出来。用自己设计的难题来给其他朋友玩，肯定会别有一番乐趣；其使用方法就是不论任何难度、不论是否CONTINUE来爆机，再进入SELECT PLAYER处，这样就可以使用女角色——CHERRY了，若进入GAME MODE中，在SYSTEM处选择ORIGINAL，这样进入游戏时就会变成ORIGINAL MODE。

把主角变成小狗

方法就是使用CHERRY打爆机，而且I.Q.指数要有400以上，之后进入SELECT PLAYER处，就可以选择小狗——SPIKE来使用了。



PS 盗墓者 秘

汉阳 张永和

可使用全部武器及子弹

首先在游戏中进入TOOLS画面中顺序按L1、R1、L2、R2、L2、R1、L1即开始，输入后所有武器都可使用并且了弹数目都可达到999发。

SS MANX TT SUPERBIKE 秘

广州 马晓臣

赛车变绵羊

首先进入ARCADE或SATURN MODE，在选择AT或MT的画面上，顺序输入“↑、↑、↓、↓、←、→、Z、Y”，如听到一声羊叫就表示成功。当赛车画面出现，所有电单车就都变作小绵羊了。

使用三架隐藏赛车

在SATURN MODE、TIME TRIAL及2P MODE中是可以使用三架隐藏车的，方法就是在标题画面时紧按L、R、X、Y、Z来进入游戏，在一进入了选择游戏模式时，便会有一些声音出现，这样，当进入SATURN、TIME TRIAL及2P MODE的时候，就可以选择三架隐藏赛车了。

SS 卒业 CROSSWORLD 秘

佛山 庞子湛

特别模式

在标题画面，顺序输入“A、B、C、B、C、B、A、START”，就会在选择画面出现“SPECIAL 特别模式”，内有原画、音乐等多项选择。

拼图模式

在选择画面中，将游标移往“赠品模式”，紧按“L、X、Z”不放，再按A，就可以进入一个对此有兴趣的话，实在不错。

SS 花组对战 COLUMNS 秘

苏州 林振年

“米田一基”登场

先进入游戏，在玩法选择画面中，紧按“R、X”不放，拣选第一个“灰姑娘 CINDERLLA”模式，再按START，就可选用“米田一基”了。

选用“藤枝”和“帝剧三人组”

先进入游戏，在玩法选择画面中，紧按“L、Z”不放，拣选第一个“灰姑娘 CINDERLLA”模式，再按START，除了基本角色外，还可选用“藤技”及“帝剧三人组”。

改变宝石方块的种类

首先将《樱花大战》的空版记录复盖在《花组对战》的记录上，此时在进入对战方块的选项中选择宝石种类就会多出人像的宝石。如果你的记录是可看全部结局的话，那么宝石种类中就会出现手形的宝石和心形的宝石。

SS 神凰拳 秘

云南 张和盛

使用最终BOSS

使用“LUCIFER(路西法)”：在“SUSANO”上按START来选择即可。

使用“EELIS”：在“BENTEN 弁天”上按START”来选择即可。

使用“DEHEMOTH”：在“酒天童子”上按START来选择即可。

SS 机甲斗士 秘

河北 李常用

选用隐藏人物

在《机甲斗士》中只要使用主角将四级以上的游戏打穿就可使用零·豪鬼了，将三个BOSS人物打穿后就可以使用其机器，将三人全部打穿后最终BOSS GOD就可以选择了。

零·豪鬼的隐藏超必杀技真空龙卷斩空脚

“零·豪鬼”的CYBER EX(超必杀技)——真空龙卷斩空脚。操作指令：→↘↓↙←→↘↓↙←+W键

SS 嗜喱方块 SUN 秘

珠海 李景

使用隐藏角色カーバンクル

在这个游戏是有隐藏人物的，不过他们只是限于在“对战模式”中才可以使用；方法为先进入了对战模式，在选人画面时将游标移到下排第二人处，然后紧按START键，紧按一会后，于画面的左上方就会出现隐藏角色カーバンクル了。

使用隐藏角色撒旦

只要进入了对战模式,在选人画面时将游标移到下排第三人处,然后同样地紧按 START 键,紧按一会后,于画面的左上方就会出现隐藏角色撒旦了。

全部角色变成象大魔王

这是一个非常有趣的秘技,那就是将所有角色都变成象大魔王;方法为进入对战模式,在选人画面时将游标移到上排第一人处,同样地紧按 START 键,紧按一会后,所有的角色就会全部变成了象大魔王了。

RANDOM 选择角色

方法是进入对战模式,在选人画面时将游标移向下排第四人处,同样紧按 START 键,紧按一会后,若选择角色的游标不停移动,这就代表成功了。

1P 与 2P 位置互换

方法是同样进入对战模式,在选人画面时将游标移到下排第一人处,同样紧按 START 键,紧按一会后,1P 的手柄便与 2P 的手柄对调了。

SS 机动战士高达外传~被制裁者 秘



烟台 赵作胜

与 RX-78-2 对决

首先要使用一代和二代的记录来开始游戏,然后在标题画面中会多出一项——SIMULATOR 的模式,进入了这一个模式,就可以与 RX-78-2 决战了。

SS 泡泡龙 3 秘



山东 乔宽

改变游戏背景及配置

在进入游戏开场画面时,顺序按 A、←、→、A,最后按开始键,在进入游戏后背景与游戏配置都会发生改变。

ARC 街霸 EX 秘



郑州 周文昌

使用杀意隆

在选人画面时输入←→或→←,然后按住 START 键,同时按轻拳、中脚、重拳。

在副手柄是在选人画面时按←,然后按住 START 键,同时按轻拳、中脚、重拳。

选用解除封印的 HOKUDO

使用方法如下:选人画面时将游标移去"豪鬼"处按 3 次 START 键;然后又将游标移去"KAIRI'处按 2 次 START 键,最后再将游标移回"HOKUDO"处按中拳或中脚。

SS FANTASY ZONE 秘

北京 张映昌

SECRET OPTION

在《FANTASY ZONE》里面,其中 OPTION 中,其实是隐藏着一个秘密 OPTION,而要开启 OPTION 内追加项目,必须符合每个项目的个别条件,隐藏部份按"L"就会出现。详细条件如下:

隐藏项目	出现条件
MUSIC TITLE	在 SOUND TEST 中,连续选择"STAGE2"背景音乐三次。
BOTTOM LINE	将游标由最顶一行移到最底一行,上下移动 10 次。
AUTO RAPID	在游戏中购买除 LASER 以外的武器,紧按"射击"键来使用。
CONTINUE	在相同的关数连续 GAME OVER 三次。
INFLATION	将游标指向不足够金钱购买的 ITEM,连按 3 次。
SHOTPOWER	在同一 STAGE 连续于 SHOP 购买同样武器 3 次。

ARCADE MODE

还有一个秘技,就是将《FANTASY ZONE》变回"街机版"。方法容易,只需在出现'SEGA AGES"画面,用 PLAYER2 手键紧按"A"及"C"不放,再按"START"即会听到音效声。之后 OPENING 会出现"INSERT COIN",按 PLAYER1 手柄"L"就可加 CREDIT 了。

SS ROOMMATE~井上凉子~ 秘



北京 廖应和

时钟显示

在《ROOMMATE~井上凉子~》,其中一项特点是"实时进行"。以下的秘技就可让"时钟"在游戏中出现。方法如下:在室内移动画面时,同时紧按"L"及"×"键不放,再按"START"键,便会有时钟出现了。

SS V-GOAL 97 秘

北京 沈克元

播音员使用意大利语

在出现"SEGA SPORTS"字样时,同时紧按"L"及"R"进入标题画面,布幕员的声音不同了,连语言都改变了。

SS 大航海时代Ⅱ 秘

上海 秦江

无限赚取金钱

首先装备好武器、防具,然后珐武器店去出售,便只会解除了装备,但金钱却增加了。然后又再装备好,重复以上方法,很快便会得到大量金钱。

SS 天地无用,连锁必要 秘

上海 秦江

选用赠品模式!

在标题画面,紧按 PLAYER2 的"L"及"R",同时按 PALYER1 的"START",赠品模式就会出现。另外在游戏中亦可选取隐藏角色,都算有用。

PS 超时空要塞 VF-X 秘

上海 秦江

DEBUG MODE

在游戏中任何一个位置 SAVE,然后回到标题画面,选择 CONTINUE。之后按着"SELECT"不放,同时紧按"○"(不要放手"决定要 LOAD 的 FILE,如此情况维持 10 秒。待画面全黑,放开"○",继续按着"SELECT"不放,顺序按○、×、△、○、×、□、△。如输入正确就可进入 DEBUG MODE。

王者之书

~格斗GAME的世界

街头霸王3 机种：ARC 厂商：CAPCOM

背景篇

本作最终将要面对的是一位名为GILL的野心家……

GILL是一个在公元前便在黑暗中支配世界的秘密组织的领袖，该组织的目的，是要在公元2200年将地球改变为一个所谓的“理想社会”。

该组织选择领袖的标准非常的严格，每隔24年，便要由领袖并参照遗传学理论从1024对夫妇的孩子中选拔出候选人，经过四柱推命、风水、占星术等做出筛选，然后再对几位精英进行教育，无数次的考验之后，仅存的一人便可成为未来的领袖。

GILL是秘密组织历代领袖中最出色的一个，他决心凭自己的双手在有生之年完成组织的宿愿，建立“理想社会”，但他所确定的时间比2200年足足早了二百年！

GILL有着作为领袖所必需的冷静的判断力和坚强的意志，此外他还有着操纵冰和火的能力，绝对称得上是世界上最强悍的格斗家。

GILL的兴趣也非常独特，那就是着力于研究世界上那些注重精神性的艺术以及格斗术，他希望能创造出一种完美的技巧，并把这当作建立“理想社会”的必要因素之一。

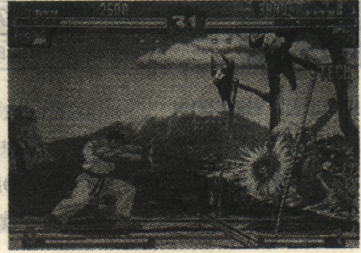
为了达成理想，GILL开始向世界上所有著名的格斗家挑战，“街头战士”们的热血之旅便由此展开……

系统篇

基本规则

在10个角色中选一人来玩，进行一对一的决斗（与电脑或是与别人对打）．胜负是由体力的多寡来决定，当你被对方打到时（基本技，必杀技），被摔时，抵挡必杀技时，体力会有损失，当体力或时间为0时，体力较多的一方赢得一个Round。必须赢得二个Round，才能进入下一关。当平手时（Draw或Double KO），会出现Judgement画面，有三个漂亮的小姐会出来投票，如果你的得票较多的话，你就赢得此Round。

基本操作：使用8方向的摇杆，与6个按钮，拳脚各3个，有轻，中，重的分别。一般来说，上面3个是拳，下面3个是脚，上（下）的3个拳（脚），由左到右为轻拳（脚），中拳（脚），重拳（脚）。必杀技，特殊技，与摔人，必须摇杆输入特定的方向与顺序，加上按钮才能使出。（注：SF3没有空中挡）



Super Arts 选择：在选人之後，会有选Super Arts的画面，每人都有3种大绝招，只能选用一种来进行游戏。

责编/BLUE

基本操作

仍采用"八方向、六按键",拳脚有轻、中、重之分。

SUPER ART

在选人之后,会有选 SRPER ART 的画面,每人都有 3 种绝技,但只能选一种来使用。各 SUPER ART 的 SUPER 能量计长度都不同,较短的表集气时间较短,给对手的伤害也较小。相反的,能量计越长集气时间越长,威力也较大。每一个 SUPER ART 的 MAX 数也不同,所以选择 SUPER ART 变成对战时重要的武器,你必须选一个最适合的,不然胜利机会不大。

Blocking(Parrying)

本技巧不需要消耗 SUPER 能量计中的能量,在成功的 Blocking 对手攻击之后,可以输入招式来反击对方。

*上段与空中远离地面时的 Blocking:当对手攻击打到时,把摇杆移到前。

*下段与空中接近地面时的 Blocking:当对手攻击打到时,把摇杆移到下。

成功后会出现像 ZERO COUNTER 的发光动作,然后再输入招式。

如此一来,虽然输入变麻烦了,不过反击的招式却能自由发挥。

LEAP ATTACK(中段技)

输入↓↓+PorK 后,会出现像小跳跃的攻击招式,对手不能蹲下挡。

Stun 表(晕倒表)

在体力表下面有一小表,当你被攻击时,Stun 表会上升,当出现"STUN"时,会晕掉。每个人的 Stun 表的长度也不同。此外,当不受攻击时,Stun 表会慢慢下降,所以尽量用连续技来攻击对手吧!



前冲或后退

快速输入→→为前冲,←←为后退,移动中没有无敌,另外每个人移动的速度与距离也都不同。

QUICK STANDING

被打,被摔时,在落地一瞬间输入↓,会后滚起来。

大跳

输入↓↑为垂直大跳跃,空中追打时须要用大跳跃。



必杀技

技名	指令	招式解说
FLASH CHOP	↓↘→+P	手刀。小技速度快,中 or 大技慢。用中 or 大技后,对手会背对你,可大摔。通常技连接时,用小技(中大不可)。
AIR STAND HIT	↓集气↑+K	跳过去把对手从空中往地面踏。下挡不可。
FLYING KNEE DROP	→↓↘+K	对空用,膝盖击,非无敌技。对地不可。
POWER BOMB	→↘↓↙←+p	大摔,不可挡。用站小 K 连接时,速度快。
FLYING CROSS CHOP	(空中)↓+大 P	像跳水一样冲过去,落地会滚。

SUPER ARTS

技名	使用法	集气长度	MAX	招式说明
HYPERBOMB	一圈+P	长	1	超级大摔。
BOOMERANGRAID	↓↘→↓↘→+P	短	2	4 个手刀之后大摔。
STUNGUNHEADBUTT	↓↘→↓↘→+P	短	1	飞过去头锤,必晕,大 P 的距离是一个画面。

对空技:蹲下大 P

连续技

站立小 P or 中 K→小 FLASH CHOP

FLYING CROSS CHOP→蹲下大 P→AIR STAND HIT

中 or 大 FLAS HCHOP→POWER BOMB

蹲下小 P→蹲下中 P→AIR STAND HIT or POWER BOMB

ALEX(艾立克斯),住在美国纽约曼哈顿(Manhattan)的青年格斗家。少年时代两亲离异,现在他与父亲的好友 TOM 和 TOM 的 14 岁女儿 Batricia 生活在一起,他每天在 TOM 所开的拳击练习场练拳。ALEX 很尊敬原任美军格斗术教练的 TOM,可是某天 TOM 被一个不知名的男子打倒,ALEX 为了找出这名男子,展开了他的旅程。ALEX 兼具爆发力与强韧度,是一个拥有强力摔技与拳击力的战士。





必杀技

技名	使用法	招式说明
JET UPPER	→↓↘+P	对空用,似升龙拳,非无敌技,对地不可
MACHINE GUN BLOW	←↙↓↘→+P	冲过去拳连打,小的距离短,连打数少
DUCKING STRAIGHT	←↙↓↘→+K,后 P	首先上半身无敌的往前闪避,按 P 出直拳
DUCKING UPPER	←↙↓↘→+K,后 K	首先上半身无敌的往前闪避,按 K 出勾拳
CROSS COUNTER	→↘↓↙←+P	上半身双手往下垂,挨对手一击,随后马上反击

SUPER ARTS

技名	使用法	集气长度	MAX 数	招式说明
ROCKET UPPER	↓↘→↓↘→+P	中	2	DUDLEY 的升龙裂破
ROLLING THUNDER	↓↘→↓↘→+P	长	1	突进系的乱打技,破绽大
COUKSCREW BLOW	↓↘→↓↘→+P	短	3	突进系,威力&破绽小

对空技:蹲下大 P

特殊技:→+小 P/→+大 P/→+中 K/→+大 K(使用率高/对付扫腿用(中距离)/中段技用/下挡不可)

连续技:

站立小 P→站立中 P→站立中 K

站立小 K→站立中 K→站立中 P→站立大 P(5HIT)

蹲下小 K→站立 or 蹲下中 K

→+大 K→站立中 K



DUDLEYDUDLEY(达德利),来自英国的重量级拳击手。他父亲是一个英国著名的运动选手,事业也很成功,所以他的少年时代过的很好。大学时期,父亲的事业失败,所以他立志成为一个优秀的拳击手,想再过以前那般优闲的生活。他非常追求时髦,什么事都要求完美,就连打斗时,也要优美的打败对手。拥有速度与技巧的 DUDLEY,不论是远距离战或接近战,都能轻松地压制对手。(DUDLEY 的按钮全部都是拳)



必杀技

技名	使用法	招式说明
SCRATCH WHEEL	→↓↘+K	对空用(不过不强),回转踢,非无敌技。
RHINO HORN	←↙↓↘→+K	往前连续跃踢,BLOCKING 后用不错。
THREAT SMASH	→↘↓↙←+P	跳起来后转踢,从头打下去,下挡不可



SUPER ARTS

技名	使用法	集气度	MAX 数	招式说明
SPINNING BEAT	↓↘→↓↘→+K	短	2	回转踢,对空,实用性一般
BRAVE DANCE	↓↘→↓↘→+K	中	1	突进系,实用性高
HEALING	↓↘→↓↘→+P	长	1	补 1/4 的血





ELENA(耶莲纳),生长在非洲热带草原,为某部落酋长的小女儿。青年时代,曾在法国留学,拥有博士学位。为了部落的文化与大自然的环境不被破坏,她也参加这次的战斗。(ELENA 的按钮全部都是脚)

对空技:站立大 P(推荐)/站立中 P

特殊技:↘+大 K(SLIDING)/→+中拿(中段投)

连续技

蹲下小 or 中 K→SCRATCHWHEEL

(对手在空中)THREATSMASH→跳中 KorSCRATCHWHEEL(空中追打技)

中 or 大 THREATSMASHorSCRATCHWHEEL(1HIT)→BRAVEDANCE

跳中 K→蹲下小 K→小 THREATSMASHorSCRATCHWHEELor-BRAVEDANCE

跳中 K→蹲下小 K→中 or 大 THREATSMASH→BRAVEDANCE

站立小 K→站立中 K(CHAIN 连续)



必杀技

技名	使用法	招式说明
KUNAI(苦无)	(空中)↓↘→+P	似 ROLENTO 的空中刺刀,小的距离短,很接近时,会发功把对手弹出去
RAIDA(雷打)	→↘↓↙←+P	滑踢过去后,到背后用脚折对手的头
KUBIORI(首折)	←↙↓↘→+K	下段技,上挡不可
KAZAKIRI(风斩)	→↓↘+K	类似升龙拳,对空用,没有无敌
TSUMUZI(旋)	↓↙←+K 后,K	突进系,用脚横踢,先打两下,之后按 K 可追打(若按↓+K,可打下段)
HIEN(飞燕)	←↓↙+K	前跳到对手头部,打两下,之后在空中可接苦无 or 霞朱雀

SUPER ARTS

技名	使用法	集气长度	MAX 数	招式说明
霞朱雀	空中↓↘→↓↘→+P	短	2	苦无的 SUPER 版,可接在飞燕之后
铠通	↓↘→↓↘→+P	长	1	雷打的 SUPER 版
破心冲	↓↘→↓↘→+P	短	2	突进系的乱舞技

对空技:←+中 P/大 K

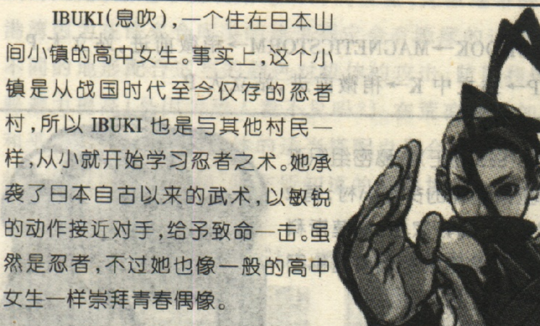
特殊技:→+中 K/→+大 K

连续技

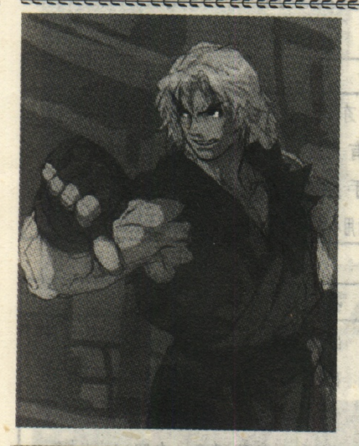
飞燕→苦无 or 霞朱雀

跳大 P→站立小 K→站立中 K→风斩 or 旋(第一段时)→破心冲→(DASHFORWARD)→站立大 K→风斩

IBUKI(息吹),一个住在日本山间小镇的高中女生。事实上,这个小镇是从战国时代至今仅存的忍者村,所以 IBUKI 也是与其他村民一样,从小就开始学习忍者之术。她承袭了日本自古以来的武术,以敏锐的动作接近对手,给予致命一击。虽然是忍者,不过她也像一般的高中女生一样崇拜青春偶像。







必杀技

技名	使用法	招式说明
波动拳	↓↘→+	HADOUKEN
升龙拳	→↘↓+	SHORYUKEN,没有无敌
龙卷旋风脚	↓↙←+K	轨道变低了,为抛物线。没有空中龙卷

SUPER ARTS

技名	使用法	集气长度	MAX 数	招式说明
升龙裂破	↓↘→↓↘→+P	长	1	攻击力代,集气长
神龙拳	↓↘→↓↘→+K 连打	中	2	攻击力高,集气中等
疾风迅雷脚	↓↘→↓↘→+K	短	2	站中 K 几下后,龙卷旋风脚,威力最低,集气短

特殊技:→+中 K(闪电踝割),中 K 按著不放时,会变成像 SSF2X 的 扩蹴→闪电踝割

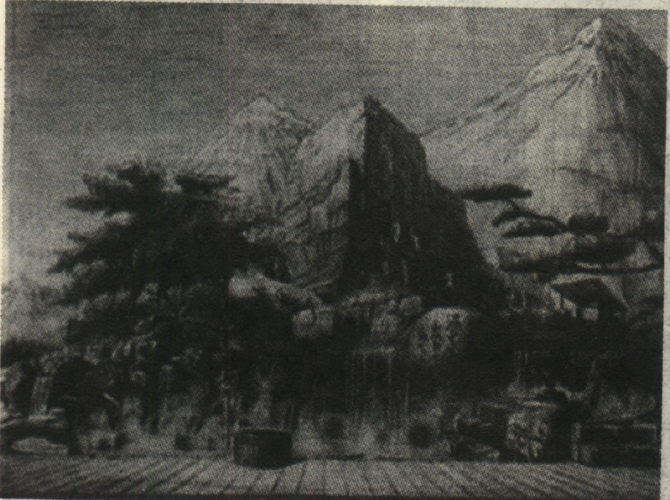
连续技:→+中 K 按著不放→SUPER ART

跳大 PorK→蹲下大 Por 中 K→大波动拳 or 大升龙拳 or SUPER ART

站立中 P→站立大 P→大波动拳 or 大升龙拳 or SUPER ART

跳大 P→蹲下大 P→大波动拳→SUPER ART

跳到背后中 K→站立中 P→站立大 P→SUPER ART



KEN,"STREETFIGHTER"的第二主角。如今的 KEN,与妻子 ELIZA 和三岁的儿子 MILO 住在美国西岸。为了与 RYU(隆)的约定,KEN 再度参加这次的格斗大会。有了家庭后的 KEN,还是与以前一样穿著红色道服,使用华丽的招式。





必杀技

技名	使用法	招式说明
ELECTRICBL AST	→↓↘+P连打	放电的强力对空技
TORNADO HOOK	←↙↓↘→+P	冲过去旋转双手打对方,之后可接SUPER的MAGNETICSTORM
FLYING VIPER	↓↙←+P	跳过去往下伸长双手打击,下挡不可。
SNAKE FANG	←↙↓↘→+K	下段大摔技,伸手抓对手的脚,往后丢,上挡不可。
RISING COBRA	↓↙←+K	由上往下跨踢。中段技,下挡不可。

SUPER ARTS

技名	使用法	集气长度	MAX数	招式说明
MAGNETIC STORM	↓↘→↓↘→+P连打	中	2	MAGNETICBLAST超强版,可把对手吸过来,建议使用
SLAM DANCE	↓↘→↓↘→+P	长	1	大摔技,可是距离要近
ELECTRIC SNAKE	↓↘→↓↘→+P	短	2	放电下段技,距离与SNAKEFANG差不多,可是能下挡



对空技: +大P/←+大K/蹲下中P

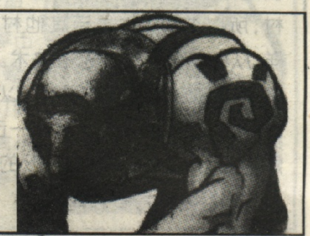
特殊技:←+中K/(空中)↓+K(按K不可)/←+中P/(室中)←+大K

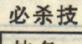
连续技

跳中P→蹲下小P→TORNADOHOOK→MAGNETICSTORM→稍微前进,站立大P

跳中P→蹲下小P→站立中P→站立中K→稍微前进,站立大P

NECRO(尼克罗),被GILL(SF3的王)的秘密组织改造的特殊人。出生在西伯利亚某湖畔的贫穷小村,有2个哥哥与1个妹妹。苏联解体后,离开家里,到莫斯科GILL的秘密组织工作。他唯一的希望就是逃离这秘密组织,回到那小村落,使村落变得富裕。



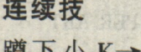


必杀技

技名	使用法	招式说明
日轮掌	←集气,→+P	伸手放出气功类的东西。小的水平,中45度,大60度
鬼叹息	↓集气,↑+P	对空回转上升技,没有无敌。(YANMA为德文Jammer)
仁王力	→↘↓↙←+P	下段大摔技,把对手抓起,来回撞地,上挡不可
人柱渡	↓ →+K(空中亦可)	跳起来往对手的头踏。蹲小K后用小的人柱渡,到对手背后,落地无破绽,再投摔

SUPER ARTS

技名	使用法	集气长度	MAX数	招式说明
鬼神力	↓↘→↓↘→+P后接近按P	长	1	出招后,SUPER表的地方有Timer,到0之前,在空中或地面都可出招。也可以出K或必杀技。
夜行魂	↓↘→↓↘→+P	短	3	使出很多抛物线的大球来攻击
天狗石	↓↘→↓↘→+P	中	1	出招后,SUPER表也有Timer,在ORO头上有许多"物体",在时间内自由出招。



连续技

蹲下小K→小人柱渡(到对手背后)→投摔

站立中K→仁王力

ORO,住在亚马逊洞窟的仙人,年龄已经超过140岁了。参加战斗,找寻好战士来继承他的仙术。









必杀技

技名	使用法	招式说明
波动拳	↓↘→+P	HADOU KEN
升龙拳	→↓↘+P	SHORYU KEN,没有无敌
龙卷旋风脚	↓↙←+K	轨道变低了,为抛物线。没有空中龙卷
上段足刀蹴	←↙↓↘→+K	往前突进踢,会使对手飞出去。小的不会前进,大的会前进之后才踢。用於 BLOCKING 不错

SUPER ARTS

技名	使用法	集气长度	MAX 数	招式说明
真空波动拳	↓↘→↓↘→+P	中	1	15HIT
真・升龙拳	↓↘→↓↘→+P	长	1	威力高
雷刃波动拳	↓↘→↓↘→+P	短	1	按著 P 集气,不可挡。如果集气久的话,打到必晕

特殊技:→+中 P

连续技:跳大 PorK→蹲下大 Por 中 K→大波动拳 or 大升龙拳 or 大龙卷旋风脚 or SUPERART

站立中 P→站立大 P→大波动拳 or 大升龙拳 or 大龙卷旋风脚 orSUPERART(升龙拳可能无法打到,所以最好在画面端)

跳大 P→蹲下大 P→大波动拳→SUPER ART

跳到背后中 K→站立中 P→站立大 P→大波动拳 or 大升龙拳 or 大龙卷旋风脚 orSUPER ART

真・升龙拳→(DASHFORWARD)→大波动拳 or 大升龙拳

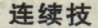


RYU,"STREET FIGHTER"系列的永远主角,与 KEN 一同拜见於刚拳 GOUKEN(豪鬼 GOUKI 的哥哥)门下,为了磨练更高深的格斗技巧,他四处旅行,寻找对手。与 KEN 比较起来,RYU 不会一味地用连续技攻击,他总是冷静地应战,找到机会才给予对手致命的一击。自从 KEN 有小孩后,KEN 就很少与他联络,不过 KEN 并没有忘记男人之间的约定,所以只要 RYU 有出场,KEN 绝对不会失约的。



必杀技

技名	使用法	招式说明
SEAN TACKLE	←↙↓↘→+P按住 →↓↘+P	冲过去,P 放开时会把对手压在地上打,下段技,上挡不可
DRAGON SMASH	↓↙←+K	升龙拳后,再把对手打到地上,2HIT
TORNADO	↓↘→+K	龙卷旋风脚与 DAN 的断空脚的综合体,跳起来后,用脚去压对手的头,下挡不可
RYUBIKICK 前滚	↓↙←+P	继承 KEN 的前滚,移动技



SUPER ARTS

技名	使用法	集气长度	MAX 数	招式说明
HADOU BURST	↓↘→↓↘→+P	短	3	较烂的真空波动拳,硬直时间略长
SHORYU CANNON	↓↘→↓↘→+P连打	中	3	SEAN 版的升龙裂破
HYPER TORNADO	↓↘→↓↘→+P	长	2	先 SEANTACKLE,再 TORNADO,最后 RYUBIKICK 结束,下段技,上挡不可

连续技

跳大 PorK→蹲下中 K→大 TORNADO

站立中 P→站立大 P→SHORYUCANNON

跳到背后中 K→站立中 P→站立大 P→SHORYUCANNON

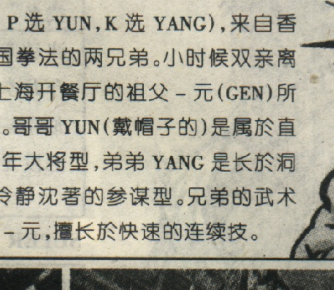
SEAN(翔),出生在巴西,是一个运动万能的少年。在一场格斗会里见到了 KEN 的武术,於是拜 KEN 为师。他是一个求胜心强的热血少年,祖父为日本人,所以他也很有礼貌。

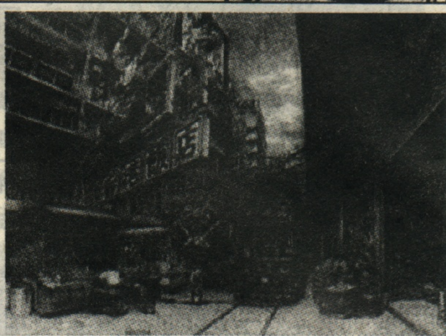






YUN & YANG(原 & 扬)(PLAYER SELECT 时,按 P 选 YUN,K 选 YANG),来自香港。使用中国拳法的两兄弟。小时候双亲离异,是由在上海开餐厅的祖父－元(GEN)所扶养长大的。哥哥 YUN(戴帽子的)是属於直觉敏锐的少年大将型,弟弟 YANG 是长於洞察力,属於冷静沉著的参谋型。兄弟的武术是习自祖父－元,擅长於快速的连续技。





必杀技

技名	使用法	招式说明
虎扑子	↓↙←+P	前脚往地上一震,双手向对手推。速度超慢,不过判定强。在画面端打中时,可追打
绝招步法	↓↘→+P	往前跃步用拳攻击,很像饿狼中唐葫芦的箭疾步。被挡住时的破绽大。小的快而短,大的长而慢。站中 K 打出后,用大的追打
穿弓腿	↓↘→+K	往滚前后,单手撑地,由下往上踢,对空技,大穿弓腿后可追打
前方转身	→↘↓↙←+K	接近对手时,会翻到他背后,无攻击力,不过翻过去后可偷打
雷击蹴	空中↘+K	跳起来后,用脚去压对手的头,下挡不可,大的角度小

SUPER ARTS

技名	使用法	集气长度	MAX 数	招式说明
转身穿弓腿	↓↘→↓↘→+K	长	2	穿弓腿的 SUPER 版,可用来追打
枪雷连击	↓↘→↓↘→+P	中	3	突进系的打击技,可用来追打
幻影阵	↓↘→↓↘→+P	短	1	在时间内自由出招,SUPER 表变成 TIMER 表示

特殊技:→+K

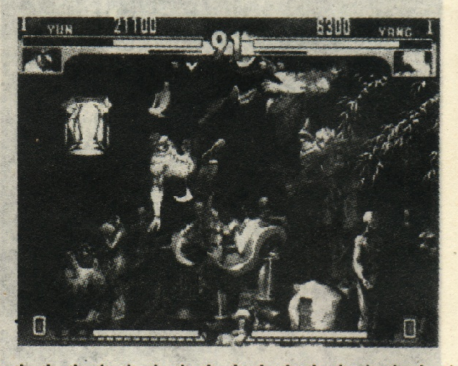
连续技

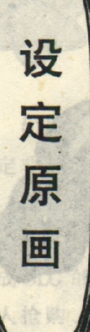
站立中 K(空中追打开始)→大绝招步法

大穿弓腿→转身穿弓腿 or 枪雷连击









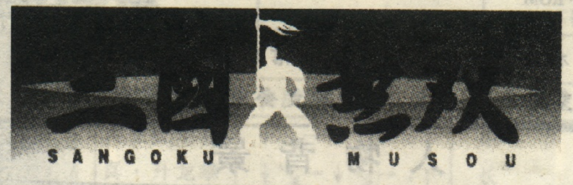


原画中的 RYU、KEN 和 SEAN,他们与游戏中的样子是否有很大差别呢?

劲作评介

1 王者之书





机种:PS　厂商:KOEI　媒体:CD-ROM

在前两期的杂志中,已为大家刊登过《三国无双》中所有人物的出招以及隐藏人物的选法,此次便借"王者之书"来将三位隐藏BOSS的出招表介绍给大家。

信　长

上柄斩	□	上	奋迅	□、□、△、△	上上中中
上柄戟	△	上	鬼哭	△、□	上中
扬斩	↘□	中	惨影	↘□、□	中中
转戟	↘△	中	二心	↘△、△	中中
下扫斩	↓□	下	冲天	→→□	中
下戟	↓△	下	转奔舞	↓↙←□、□、□	上下下
里旋斩	背向对手时□或△	中	烈转袭戟	↓→←□、□、△	上下中
里旋扫斩	背向对手时↓□或△	下	叛戟	←△	中(可当身)
雷戟	↑□或△	中(DOWN 攻击)	狮子咬	↓↘→△	中
鬼神	□+△	投	人中鬼	狮子咬击中后←□+△	投
灭杀	□、□、□	上上中	飞将	→↘↓↙←	中中

丰臣秀吉

上斩	□	上
上穿	△	上
升斩	↘□	中
平截	↘△	中
下扫	↓□	下
下突	↓△	下
背斩	背向对手时□或△	中
背扫斩	背向对手时↓□或△	下
苍天翔	↑□或△	中(DOWN 攻击)
喝破	□+△	投
伪击转杀	←↙↓↘→□	投
疾风	□、↓□	上下
征霸道	□、□、□、□	上上中中
五彩闪	□、□、△、↓□、□	上上中下中
烈风	→□、□、↓□	上上下
四彩闪	→□、△、↓□、□	上中下中
伏灭	↘□、□	下中
刹那	↓→△、□	中中
瞬转杀	↓→△、←□	中投
烈冲	↘△、△、□	中中中
烈转杀	↘△、△、←□	中中投
如风	→→△	中
如火	↓↘→□	中
如雷霆	↓↙←□	中
如山·阳	→↘↓↙←□	中(可当身)
如山·阴	→↘↓↙←□、↓□	下(可当身)
朔光	↘□、□	中中

孙尚香

火炎	□	上
灼尖	△	上
火焰	↘□	中
炸尖	↘△	中
火烟	↓□	下
炮尖	↓△	下
火周	背向对手时□或△	中
火周烟	背向对手时↓□或△	下
爆烟刃	↑□或△	中(DOWN 攻击)
鹏击烈掌	□+△	投
火焰刃	□、□、□	上上中
火争论鹏翔	□、□、□、←	上上中构
火烟连鹏翔	↓□、□、←	下中构
火焰鹏翔	↘□、←	中构
煌轮	↘□、□	下下
鹏炎翔	↗□、击中前或后□	中中
跳翼刃	↓↘→□	中
灼裂尖	△、□、△	上中中
灼裂华弹	△、↓□	上下
侵火翼刃	→△、□	中中
侵火华弹	→△、↓□	中下
鹏狐烈破	→↖←△	中
鹏狐烈翔	→↓↘△、←	中构
鹏翔	←□	构
丽格翻舞	鹏翔后□、□、□	中中下
丽尖翻舞	鹏翔后□、□、△	中中中
仲截翻舞	↙□、□	下中
仲截翻翔	↙□、□、←	下中构

1 王者之书

佳作 格斗 回顾

BUSHIDO BLADE

机种：PS
厂商：SQUARE
媒体：CD-ROM

《武士道之刃》发售至今已经有相当长一段日子了，相信玩者对所有人物的招术和对战技巧都有了比较全面的认识。但是，在本游戏中还有许多隐藏的要素，下面本文会就此做详细的介绍。

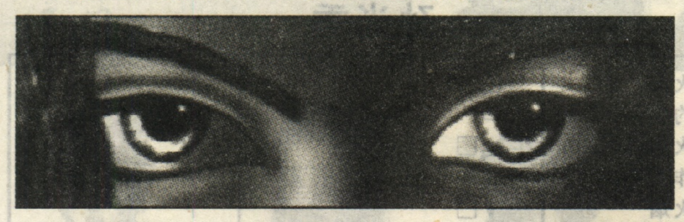
人物背景

萤火




性别：女
出生地：俄罗斯
年龄：25
身高：179.5cm
体重：69kg
暗器：手里剑
建议选择武器：セイヨーブレード

身为一名忍者，萤火一直把暗杀集团"阴"视为自己的家，但当她接到任务去暗杀一向为自己所尊重的空蝉以及其生父母时，她对"阴"的看法开始转变。于是，她决定脱离这个组织。



辰美

性别：男
出生地：广岛
年龄：16
身高：176.0cm
体重：65kg
建议选择武器：セイヨーツルギ

竹科辰美来到鸣镜馆是为追寻离奇失踪的友人，无意中他得知了"阴"存在的秘密，从此，辰美受到"阴"的追杀，被迫在"加入该组织"和"死亡"之间做出选择。最终，辰美选择了——逃！



御门

性别：女
出生地：京都
年龄：22
身高：166.8cm
体重：59kg
暗器：匕首
建议选择武器：雉刀

身为巫女的御门，以自己特殊的能力感觉到了来自鸣镜馆的不祥之气，显然，这与"阴"的存在有着直接的关系。所以，御门决定脱离"阴"……



黑莲

性别：男
出生地：爱尔兰
年龄：36
身高：189.0cm
体重：81kg
暗器：短剑
建议选择武器：レイピア

来自英国，对武士道精神有着浓厚兴趣的黑莲自从加入暗杀组织"阴"之后，一直忠心耿耿，但随着目睹了太多组织中滥杀无辜的事实，他开始对组织的目的产生怀疑。于是，他也踏上了逃亡之路。



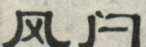
空蝉

性别:男
出生地:岛根
年龄:55
身高:183.0cm
体重:85kg
暗器:飞刀
建议选择武器:野太刀

空蝉认为“阴”的变质可能会与妖刀“夕雾”被解封有关,面对着组织中复杂的现状,他感到自己有可能会身陷险境,于是,为了将整个事情查清,他决定先前往鸣镜馆。



风门





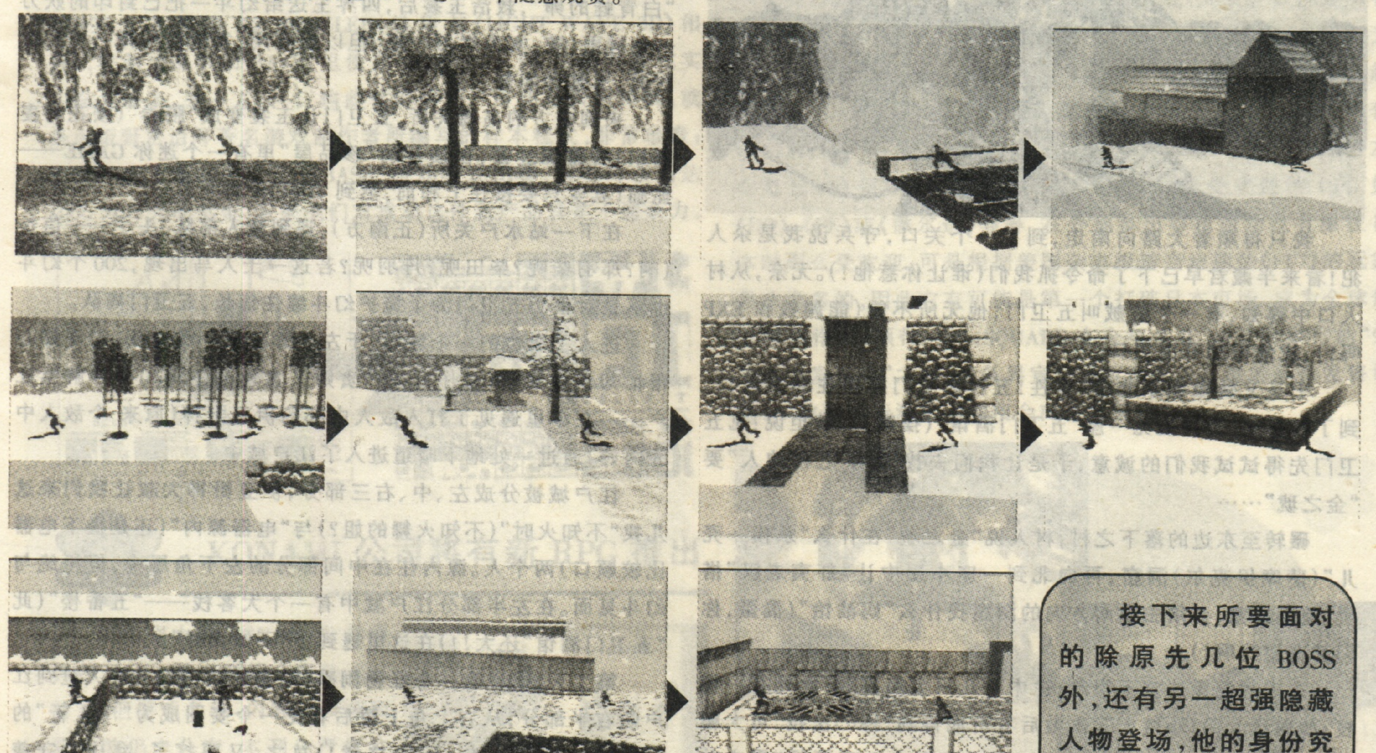
性别:男
出生地:冲绳
年龄:28
身高:191.5cm
体重:90kg
暗器:铁扇
建议选择武器:骑士道ソード

祖居冲绳的风门当得知家乡有一户人家被“阴”灭门之后,他觉得身为这个组织一员的自己也成了帮凶,于是,他决定离开组织开始自己新的生活。



隐藏的结尾

在“ストリモード”之中,玩者可以用六名主角中的任一位进行游戏,但是否能够看到他们各自真正的结尾画面,却不是一件容易的事情。本作每个人物共有两种结尾:第一种出现的条件比较简单,只要符合所谓的武士道精神便可以了。具体的说,首先对战之时一定要等对手将“开场白”说完;其次在对手攀爬时万不可向其偷袭;最后在对手被击毙时,不可以武器乱砍他(她)的尸体。在达成以上条件后,便可先后与其它五名人物及四位BOSS对战,如果稍不留意而违反“规则”,便会出现BAD ENDING。第二种结尾的出现条件就复杂多了,首先要在“オプツョン”中选择不能CONTINUE;其次,要在第一名对手出现时便一直逃跑,逃到天守阁迹并跳入隐藏通道;最后,要以完全无伤的状态击败所有对手(包括隐藏BOSS),这样便可以看到另一种结局了。(注:玩者只要将打出的结尾记录到记忆卡中,以后便可以在“ムービー”中随意观赏。

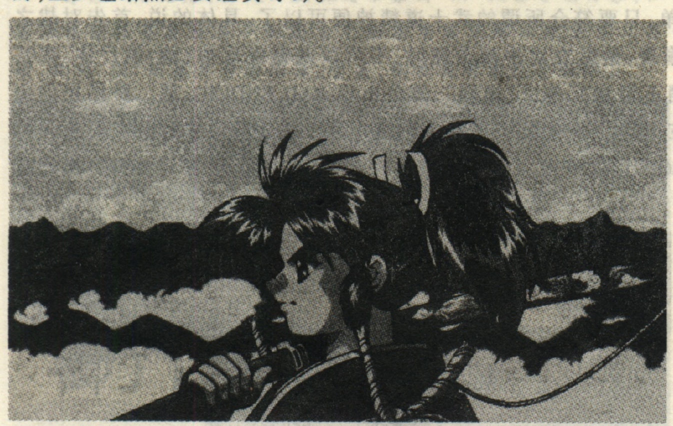


接下来所要面对的除原先几位BOSS外,还有另一超强隐藏人物登场,他的身份究竟是……?



我叫幻斗，人称万能屋。身边的这只猫叫红丸，我的好朋友。一日，我与红丸一边泡温泉一边谈心(猫也会说话?应该解剖以后做做研究)。忽然，由山上落下一个人(偷看男人洗澡?变态)，身上带伤，其后又跟上来一个人(变态の男 NO.2!)和一群忍者(NO.3、NO.4、NO.5……)两人进行了一番不知所云的谈话便动起手来(回车键卡住了!啪，啪，……)。因为我看不惯他们以多打少，便上去帮忙。这群家伙太菜了!(HP 只剩 12 了!一本正经地吹牛)。

那个头头原来叫半藏，他说了些："小子，你记住……"云云后，消失了。而那个浪人临死前告诉我，让我粉碎小林桃椰(一种水果?)的野心，并把一封信交给江户的伊豆野神后便断了气(妈的，至少也给点必要经费呀!)。



我只得顺着大路向南走，到了一个关口，守兵说我是杀人犯!看来半藏君早已下了命令抓我们(谁让你惹他!)。无奈，从村人口中得知，有一个盗贼叫五卫门，他无所不能(能调钱和 EXP 吗?)，拢他帮助可出关口。

于是又转撤朝东北走(畜牲!五什么卫门居然住那么远!)。到了目换地，进村便见一座"五卫门酒馆"(摆阔!)。掌拒说：见五卫门先得试试我们的诚意，于是让我们去找"落下之村的人"要"金之琥"……

碾转至东边的落下之村，村人说"金之琥"在什么"杀摸一壳儿"(萨摩伊克尔)洞窟，再向北到一座小屋中让"虾夷老汉"搭桥，他不愿意，必须去东南方向的洞窟找什么"妈油饴"(混蛋，你们都在耍我啊!)。

东南的洞窟迷宫不很难，途中有几只宝箱可取(此处有一秘技；如遇敌人为"小矮人"，击败后有可能得到"神の法技"可大幅度提升主角守备力；如遇敌人为"雪女郎"，击败后可得"雪之首轮"，可使红丸守备力大幅度上升，以至进行至中段乃至中后段无须换防具)。最终发现了"奶油饴"，将它带给'虾夷老汉"则可过桥(顽固不化的愚腐老头)。

而至于"杀摸一壳儿"洞窟更简单!但其中有一武器——虎辙，可使我的攻击回数变为 1~3 次不可不取。唉，什么"金之琥"手人了，回掌拒那里吧……

掌拒收下"金之琥"后才说他就是五卫门(我早知道了!大骗子的骗术一点也不高明)，让我们稍等一下，好让他伪造证书。(唉，只好和村中每个人对话去了)。事毕，五卫门仲间加人。

再回关口，靠五卫门的假通行证通过后搭船到了弘前之町，没想到半藏手段更快，已将弘前封锁了(哇!这么有权势，早知就跟定他了。)，只好从秘道(町最上方右侧无围墙外)溜出弘前……

出弘前的町后向南，有一村庄，村中每个人的态度都不友好，与长老(上方在屋中)交谈时，听说"暗鬼"来袭，便赶往事发地点。村人救助不力(唉，又得我上)，我便冲了上去……此鬼相当了得，其物理攻击奇离、守备也强大，弱点为冰、神圣、光属性。击败暗鬼后，四界王(原长老)让我去南方"妖魔の森"中将妖魔彻底击败，并让变身妖狐——玉裳与我们同去(哈哈，插上一句，如果当初不与长老对活而直接去"妖魔之森"，则在其中遇敌之后只要胜利，HP、MP，异常状态全恢复，好了利用一下，升一下 LEVEL 吧)。

到了妖魔之森的人口处，幻斗君不会说话，惹得玉裳独去"单挑"暗鬼(牛脾气的死丫头!)。一找到暗鬼便立刻开战，战斗极简易：主将幻斗用"白龙之牙"使武器呈"冰属性"，红丸与玉掌用冰系法术，五卫门利用道具"蜘蛛网"封住暗鬼行动(此道具可由妖魔村的道具屋中购得)即可。彻底击败暗鬼后，玉裳由于被毒爪所击，生命垂危，四界王说只有找到"白青蛙的卵"方可救她，于是又出发去找白青蛙。白青蛙的洞窟较简单，而白青蛙本身也未像四界王大人说的如此凶暴，弱点依然为冰。击败后得到"白青蛙的卵"，救活玉裳后，四界王送给幻斗一把已封印的妖刀——村雨(咳，实为烂刀一把，但以后有用，卖也卖不掉……)，出村时，玉裳仲间加人。

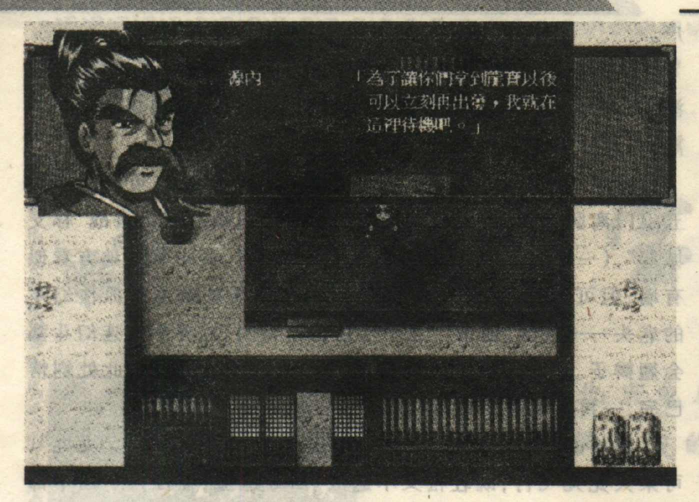
来到南方的高崎关所，五卫门让玉裳变成"腰卷"(腰花?!麦圈?!)后蒙混过去，在仙台的'珍品屋"里有一个迷你 GAME——抓猫(其实只要按住上和前，熬到 TIMEUP 即可)。

在下一站水户关所(正南方)，遇到魔人部队"头子——信长(啊?那羽柴呢?柴田呢?丹羽呢?若这一士人马出现，200 个幻斗也不是对手!)五卫门为了掩护幻斗缠住信长，五卫门离队。

进人了勇边的一个城镇，于左上方见到一个老头，幻斗好心帮忙却误中圈套(自作自受)，贪财又贪色的主将!)被押解至江户……在牢里遇见了打入敌人内部的伊豆野神(原来 个敌人中的内奸)通过一处地下暗道进入了江户城中。

江户城被分成左、中、右三部分，伊豆野神大叔让我们来这儿找"不知火时"(不知火舞的姐?)与"电器源内"(还是松下电器比较顺口)两个人。源内住在中间部分的左下角屋中，但拒绝与幻斗见面。在左半部分江户城中有一个大客栈——"五番楼"(此"五卫门酒馆"还大!!)在这里遇到了"不知火时"。

第二天，据说有一个怪物闹事(暗鬼复仇!)幻斗等人赶到江户的右半部分，从右上角上桥后看见一个妄图成为"千人斩"的"弁庆"。(弁庆外传——沙之章!)总之，又要打了。弁庆攻守兼备，弱点为雷系，务必要使用道具将其定住，不然肯定



GAMEOVER！击败弁庆之后，回到“五番楼”，“松下电器源内”仲间加入，为了寻回“海龙丸”而深入洞窟……（海船是如何塞入地洞的？）此洞中之敌不强，但有一把可连续攻击1～5回的著名宝刀——备前长船，还可获得邪魅罗（战利品），可以剑中发出剑气（有点像柳生十兵卫的水月刀）。终于，发现了“海龙丸”，幻斗一行乘上海龙丸驶向播磨一国……不想途中的一次事故使“线圈”烧坏了（早在我预料之中）只好抛锚在难波町。与城中居民对话可知，线圈在神户有卖，东南方向有洞窟，中有宝物……

SAVE之后，先去东南的洞窟，宝箱中的宝物除了酒天童子（哇！这种名刀也在这里?！）以外，其它平常，而装备物中最豪华之极品——铭刀正宗也可在此得到（敌人为“柜子妖”，击败后可得，最好多得一些，原因有二：一可为以后同伴装备，二，此刀一把价值2777元，简直是随身携带的金块！！）的彻底逛遍之后，北行到关所。出关需2000金！！（小意思！有FPE在，要什么有什么！）

出关之后东行，到达神户之町，町中有一店，门口书曰：TOTO（洋店是也！）在此遇见一美少女斗士——美玲，她拿走线圈，说：如果战胜她，就还给我们。（哼，我不但要线圈，还要你这人！！…………啊！诸位别误会，我只是说美玲仲间加入而已…）现在是天晴传之NO.2迷你GAME，幻斗VS美玲，（街霸式打斗！过时啦！）此GMAE中，←↓＋空格为重击，谁先胜到三局为赢（好简单！但此GMAE中无HP，皆为一击必杀！）战胜美玲后，美玲仲间加入，自动进入上山斩龙の情节，所以与美玲斗殴之前，请先购置防具，武器否则追悔莫及！）包括美玲の武器，防具！）

在山上有七八个宝箱（有的宝箱乍一看取不到，其实只要从树丛中走过去便可），中段有一敌人叫正宗（幸亏他拿的不是正宗，也不像“正宗”般厉害），要拦我们的路（喊！没看见的LEVEL吗?32啦！！你这种小鸟，简直是望尘莫及！），轻松搞定之后登上山顶，遇见第一条龙——雷龙。虽名雷龙，但却怕火焰，怪也……击败之后得到“操龙玉”。

此事一完即可先向东，后转辙向北，可到达出去の町与神殿前门卫交谈，之后出町，到右边的山，看见一个巫女，寒喧几句后便离去了，此时再回去云町，在神殿旁可见到这位巫女——国（美少女也！）她打开神殿的大门让幻斗进入，一进去便向右走便可进入地下二阶，发现“天之鸟号”，但“小林桃榔”（水果君）于此时出现，并夺走了“天之鸟号”，此行的唯一所得只是一块到了字的铜板，但源内（松下）看了之后准备按图修改“海龙丸”。下一站，肥前！！

不想“海龙丸”又出事了，动力大量衰减，只好暂停于长崎。为了修复海龙丸，必须找高能之石（红色警报?）——虹石。

与正中教堂中的四郎交谈之后，向东南方向的洞窟去，从中细细寻找，终从洞窟深处发现一宝箱，但有一怪物——半鱼人来袭！！（有高LEVEL作保，没问题！冰与炎皆可！）击败之后，半鱼人变成一块石头，虹石手入！洞来，到长崎一看，长崎已一片火海（美国投的原子弹?），与四郎对话之后，四郎仲间加入，他可以装备正宗！！剧情完后去刚才发现虹石的洞窟的旁边一洞，可行至一小岛，岛上有一龙人居住的村子，交谈之后北行，于北方之洞中找到时空扭曲之——克莱茵之壶。按原路反回长崎，人教会后四郎离队（扒光他的武具！），海瑞（明朝大清官）仲间加入，幻斗一行乘“海龙丸”到达弘前之町……

（老妈君：又在玩游戏！！！??要死啊！不求上进！不学好！这叫玩物丧志……）

进入弘前町之后，由下方正门出町（注意是下方正门！）后，南行至东州宫”（德川家康的墓地，神社），与人交谈，沿着山向南行，到了越后之町，与北方屋中之“古老”（人名）交谈之后，为了证明“村雨”的封印而再行妖魔の村，找四界王。北行回弘前由原先的秘道（町最上方无围栏处）才能出至岛的右半边，南行至妖魔之村，为了让“村雨”恢复原貌，幻斗杀了四界王，吸取妖气，而“村雨”也解开了封印，它就是传说中的妖刀——村正！！！！！而它也是开启“东州宫”殿门的钥匙。

重回“东州宫”，用村正打开殿门，一进去就向左走（与出云神社相反）进入地下二阶，遇见德川家康（！！！！信长已不足为怪，竟然家康也未死！让他把神原康政、酒井忠次介绍我认识吧！）为了夺他的“天之严云”（武器），兄弟们，上啊！（正宗＋蜘蛛网，乃无敌组合也！）终于获得天之严云（战胜后有可能得2把“天照”，一把卖价4000元！）！

事毕，再回弘前，再码头与源内交谈（必须谈2次！），得知又有一龙宝于大雪山（北海道的苫小路?）出现，进入雪山洞窟（小屋正南），其中有许多宝箱，有一月之首轮，（终于可给红丸换妨具啦！）战利品中也可得到不少好的护符。于洞窟深处找到冰龙（没得说，必打无疑。至于它的弱点，不用我说了吧?），斩后得第二件龙宝——逆鳞太刀。（不可装备，劝君勿想好事）。再回小屋，赶往第三件“龙宝”处——樱岛。

（樱岛北处最大一缺憾为：除了小屋以外，按照连续剧情，连打几场恶仗无法SAVE，无勇力者请先将HP锁定，笔者此时LEVEL已有36，仍被洞中小兵一击必杀，但是其中有一敌人为金砖，杀一个得15000G！根据事后发展，无90万G，勿从樱岛离开！特此警告，如有不遵，出事概不负责！）

进入樱岛上方的岩洞，半藏突然出现，但被美玲，海瑞用“花言巧语”骗走了。洞中之空间很大，可以访问是中级迷宫，但仍难不倒我等RPG天才。于地下三阶见到最后一条龙——炎龙。（其弱点不言而喻，但对已修得“极冻角”的红丸，玉裳；手持“天之严云”修得“杀アアアアア——”的幻斗来说只是一盘小菜）击败后得到“封龙玉”。

集合三件龙宝之后，空间产生了共鸣，江户的伊豆野神让幻斗把这些东西从哪来送哪去（什么?难道我白忙?！）。于是大家乘上已改造的“天龙丸”飞向江户东北的佐渡岛，岛上有个山（金刚

山),山上有个庙(龙之祠),只是没有老和尚与小和尚……

幻斗聚齐三件宝物,一阵地震过后,地上裂开一个大洞,而"小林桄榔"率众将赶至,牙门将玄白使"一号"と"二号"卫兵出战,被击败后,骑前都尉正宗(手下败将)与空海(初次见面)联手攻来,空海的HP多,但没什么用,应集中全力消灭正宗之后此仗便简易多了。

水果君小林桄榔见三将被阵斩,亲自施法定住幻斗等人,此时,半藏脱离小林加入我方,但仍被击败。小林抢走龙宝并将幻斗一行连同半藏一齐扔下地洞。

洞地竟是地下伏龙之国!!!幻斗醒来之后看见少了玉裳和半藏,北行至上方道具屋找到半藏,半藏仲间加入!(快给他装备正宗!)从村人口中得知此地下龙国共有五个,现在我们正处于中立地区。

此地道具屋中全是加速度、法力、HP值、腕力值的道具,价格全在4000以上,并有"铭酒天晴"及"西王母之桃"。(90万G有用了吧?)

整顿停当之后,去上方的天龙国入口,见天龙王迪亚曼多(此处与中立区不遇敌,其余则时刻处于战斗状态。)

天龙国和平安乐,而治旦此国的龙王迪亚曼多竟是美玲的生母(和美玲一样漂亮)。但美玲不愿接受这个事实。事毕,龙域的通行证手入。然后去右上方的炎龙国见普里多拉王,它十分傲慢,还妄图拉拢幻斗,这当然被拒绝。下一下是左上的风龙国,国君玛卡拉,事完之后去右下的暗龙国见都明,左下的水龙国哈拉布(水龙国的版图需细细琢磨一下,不是十分简易呀!)。

五国去毕,大致情况已可知晓:五个国家都想统治这里,(目的有善有恶)而没有一个龙王愿意使幻斗重回地面。



此时回中立区的酒馆、酒保说炎龙国正在向美玲母亲的天龙国进攻,火速赶向天龙国,迪亚曼多不愿生灵涂炭要求讲和,(不用,只要我五个人杀绝炎龙国不就妥了!)于是让幻培带了和约去炎龙国,但炎龙王普里多拉不信,唉,弟兄们,用武力吧!天之严云和正宗一回合即可搞定!普里多拉只好同意和谈,便写了"炎之和约"带向风龙国。风龙王玛卡拦也想尝尝天之严云的切味,满足他吧!不用说下面的暗龙王都明;水龙王哈拉布都与上面相同,斩之!!龙域重重恢和平,而天龙王迪亚曼多为了搭谢我们同意送我们去见伏龙,由它把我们送回地面。而迪曼多也用自己的生命打开了通往"伏龙祭坛"的大门,美玲此时痛不欲生……(是啊,这么一位美丽、善良的女性……)

下面就是中上级迷宫、祭坛通道。此迷宫的特点为十字路口,岔路很多,往往走了很长时间才发现是条死路,又找不到回去的路……但静下心来,路还是可以发现的(当然也要靠支,笔者第一次仅用了四分钟走完,第二次却足足用半个小时,读取了四遍记录)。进入"伏龙祭坛"(出现了"伏龙"的影像,最终回到江户。

出洞后遇见了玉裳(多日不见,LEVEL变成60了!!!但数值没什么变化,武器防具也没有了。魔法更为强劲!!!!!)此时半藏离队。玉裳重新仲间加入。

回到久违的地上之后,先向东行,遇路口向北,可到达当初五卫门离队,幻斗被抓的城镇,SAVE之后向镇北门出去战"移支城塞",(一回合消灭!)WIN后进入内部迷宫,其中有的地方看似有墙,但可穿行,定要来回多试几次。于三阶找到当初抓住幻斗的老头——三国。他带了三个小后都不好对付,弄不好连幻斗都会翘辫子。胜利之后三国清醒了,原来他被迷了心志。此处剧情已完,一再留也是白搭,继续出发!

自从由富士山出来,在空地上按下使用道具中之"天龙丸",可乘天龙丸飞行,既轻松又不遇敌。四处逛逛,在江户一国中都是先战"移动要塞"后进迷宫,这样连打三次,消灭了江户御三家,正宗提出单挑,幻斗要赖一拥而上击败正宗,而后去往江户城,门口遇见不知火时与伊豆野神,最终冲入最后战场——江户城。在一楼台阶遇见玄白与终极弁庆,源内老爹与他同归于尽,二楼遇见了魔人正宗,伍佑卫门出现,与之共去黄泉,三楼遇见空海,四郎也……四楼遇见忍者才藏,而半藏居然也用了其终极损身忍法……(哥们儿们,完全不必要呀!凭我一把天之严云,哪会……)五楼遇见信长,斩之!!!六楼与小林对决,战败小林,小林却用自己的鲜血复苏了"八歧大蛇"!!而此时的幻斗获得了剑中精灵之力,变得好酷哦,旁边又全是美女,(只有海瑞、红丸碍事)。为了爆机,冲吧!幻斗!!为了友情,冲吧!幻斗!!

迎接这最终一战!!!

闪电出击V

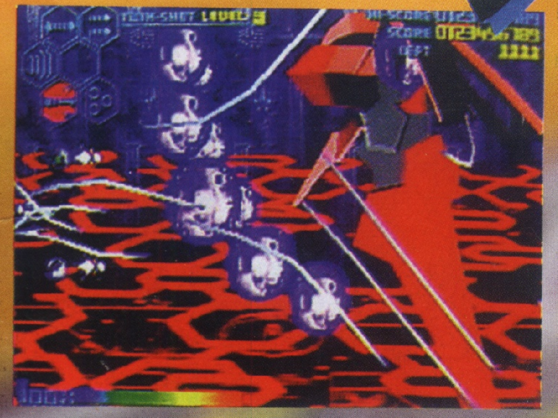


机种：SS　厂商：Technosoft
类型：STG　媒体：CD-ROM

不可否认，在众多的横版射击游戏中，"闪电出击"系列一直深受玩家欢迎，而且经久不衰。此次，《闪电出击V》又挟着其特有的疾风迅雷般的声势登陆SS，预定在今年夏天便可推出。

在前作中大受好评的"FREE WAY"系统依然健在，自机可对前进方向以及相反方向的敌人进行攻击。从目前公布的资料看，《闪电出击V》中海上战斗一关尤具特色。自机不仅会在浩瀚的大海上空与多如牛毛的敌机作殊死博斗，而且还会潜入海中，与体积巨大的敌方BOSS相遇……

本作要求操作性极高，想通关绝非易事，喜爱射击游戏的朋友可要留意了，千万不要错过这个大显身手的机会呀！



←怎么样？画面够华丽吧。自机的武器共有五种，视环境及敌人特点要作出合理的选择。

↓碧波万里，风起云涌，惊心动魄的战斗就在海与天之间展开。



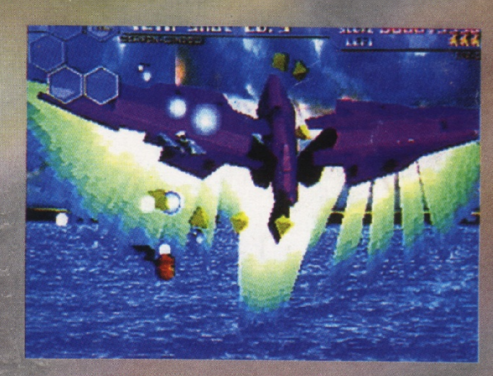
↑敌人越来越近了，小心呀！



←天旋地转，出了什么事呢？



↑好大的家伙，是头机械巨龙吧！



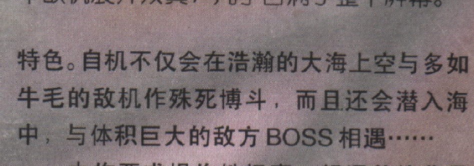
↑敌机展开双翼，几乎占满了整个屏幕。



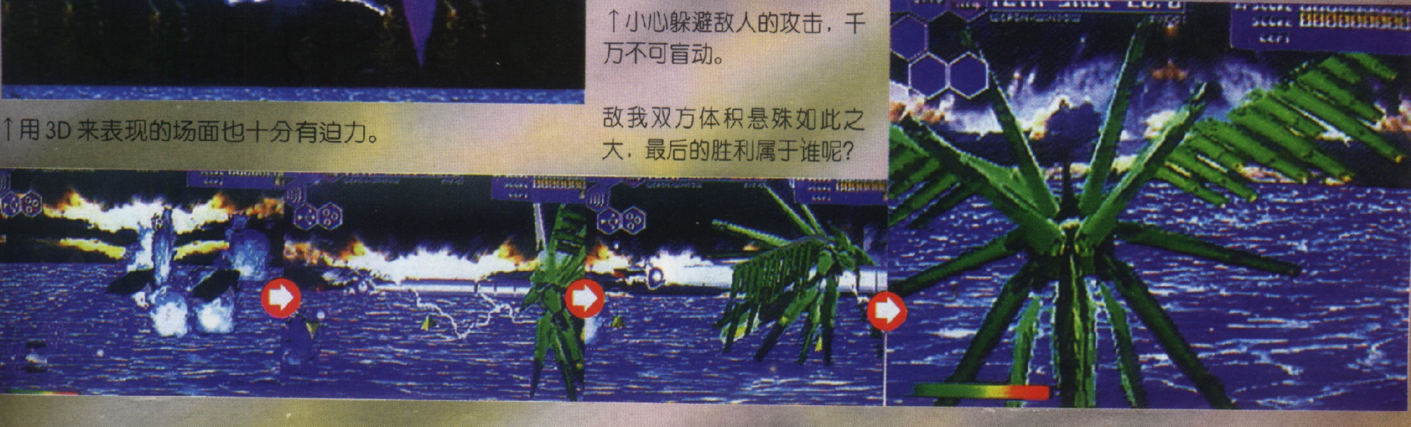
↑用3D来表现的场面也十分有迫力。



↑小心躲避敌人的攻击，千万不可盲动。



敌我双方体积悬殊如此之大，最后的胜利属于谁呢？





■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 邮发代号：52-126 ■ 定价：6.50 元